080074
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
יוני 1997

WIZ
וויז

היתחון למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, משחקי תפקידים ועוד...

74
גיליון

- לבוש לקרב - KKND
- הגרפיקה הגדולה - TOONSTRUCK
- אגדה מצוירת - FABLE
- אינטרנט - מדיניות ביטחון
- המיטב - DESTRUCTION DERBY 2 ,SPACE HULK ,NASCAR 2
HARPOON CLASSIC 97, FABLE, CAVEWARS ועוד ועוד...

לגיליון זה
מצורף המשחק
"השדים האדומים"
על גבי CD-ROM

תמונת השער: מתוך המשחק POD

01067859
פרינט קו-אופ:
-962528
9806083

תוכן העניינים

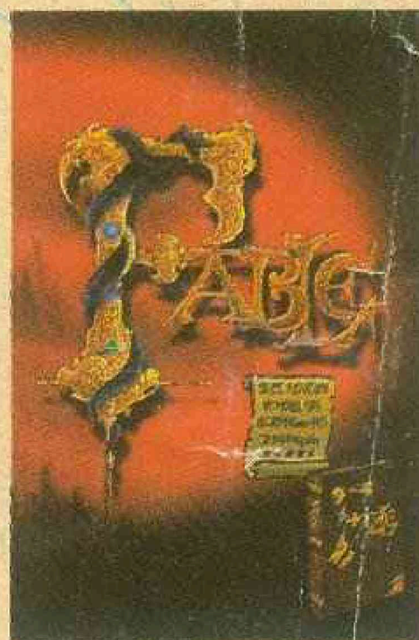
יוני 1997 ■ גיליון 74



MDK - עמ' 16-17



HARPOON CLASSIC '97 - עמ' 32



FABLE - עמ' 40-41

מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: נורית צור * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, דייזי כץ, ערן בן-סער, אבי סבג, אורן רביב, אסי אופנהיימר, אור פלג, מיכאל אירני, בן כספי, עמית חסון-אלוני, מיכאל לוגסי, ג'ולי קוריטו-עזז וערן פולוסקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, ובנייה ממוחשבת: אריקה שפיגל, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון מקבוצת קרדן השקעות * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 , פקס: 03-5708174

לפני הקיץ

קצת פחות מחודש לפני החופש הגדול, חברות המחשבים נמצאות בעיצומן של ההכנות הגדולות למסעי הפרסום ולמבצעי המכירות הגדולים של העונה.

בתקופה האחרונה, לצד ההצפה הגדולה של השוק במוצרים ובמשווקים, אנו עדים להתמוטטות מדאיגה של חברות, אשר לא עמדו בתנאי התחרות הקשה ולמעשה לא הצליחו לספוג את ההפסדים הגדולים שהביאו להתדרדרות. פרט לבעלי העסקים, לעובדים ולמשפחות, ניתן לומר שהמפסידים הגדולים הם אלה שקנו מוצרים וזקוקים לפיצוי כלשהו כמו תיקון, החלפה וכו'.

הסיבה שאני מטריד אתכם בסוגיה, נובעת מהעובדה שרצוי מאוד להיזהר כשאתם עומדים לערוך את קניית הקיץ שלכם. אמנם אין ביטחון של 100% וסביר להניח שתמצאו חברה אשר תעניק לכם שירות טוב במחירים סבירים, אך בכל אופן רצוי מאוד לבדוק דברים שאינם ניתנים לתיקון, לרבות מוצאם של החלקים ואמינותן של תעודות האחריות השונות.

צריך לזכור שלא כל מוכר מחשבים מבין בדיוק מה הוא מוכר, ולעתים הוא עשוי להטעות אתכם מבלי שחלילה התכוון לכך, מה גם שהלקוח הישראלי רחוק מההגדרה של "לקוח סובלני", וברוב המקרים הוא לא ישאל דבר, כי הוא פשוט בטוח שיש לו את כל התשובות ושהוא פשוט הכי צודק.

איך שלא יהיה בפעם הבאה שניפגש, החופש הגדול יהיה בעיצומו, חוויית התעודות תהיה מאחוריכם ותוכלו לקחת אותנו איתכם לים או למקום אחר במידה ותספיקו להשביע את רעב המחשבים שאין לו גבול.

שלכם, קובי סיט

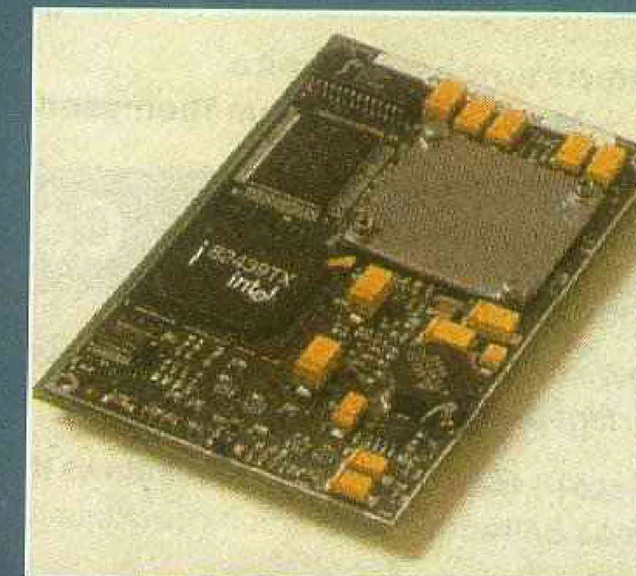
עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסטם. הבובה תישלח לבתיהם:

אבדלמוב נגה מנתניה, רגן אלעד מקריית עמיעד, צוסנקי עומרי מראשון לציון, פאיגנבויים אלון מכרמיאל, יאגו איתי מכפר סבא, תיגר אריאל מתל ברוך, שטראוס מיכל מנהריה, צורבוליוס מקסים מקריית תוב' האוזר איתמר מתל אביב ולאונב רועי מראשון לציון.

תשובות לשאלות קוראים ומנויים בין השעות 16:00-13:00 בלבד.

מודול נייד

אחת הבעיות הקשות של המחשבים הנישאים הינה השבחת המחשב בעתיד.



חברת אינטל הכריזה על יחידת השבחה למחשב נייד המורכבת מכרטיס קטן שנועד להחליף את המעבד ואת זיכרון המטמון, ולטפל בכרטיסים מסוג PCI.

אם לא די בכך, נציין כי יחידת ההשבחה תאפשר לעבור למעבדי MMX. ואם זו לא מתיחה, הרי שנפתרה הבעיה.

MessagePad 2000

חברת אפל, יצרנית מחשבי המקינטוש, מציגה לדבריה את מחשב כף היד האמיתי.

המחשב הזעיר מקבל פקודות על ידי שימוש בעיפרון אלקטרוני מיוחד, ויודע לזהות כתב יד. להבדיל ממחשבים אחרים, הוא כולל מסך גדול וברור, מערכת הפעלה של מקינטוש המסוגלת גם להעביר ולקבל קבצים מ-Windows ולוח מקשים נייד בגודל נורמלי (בשונה מהמתחרים המכילים לוח מקשים זעיר מדיי).



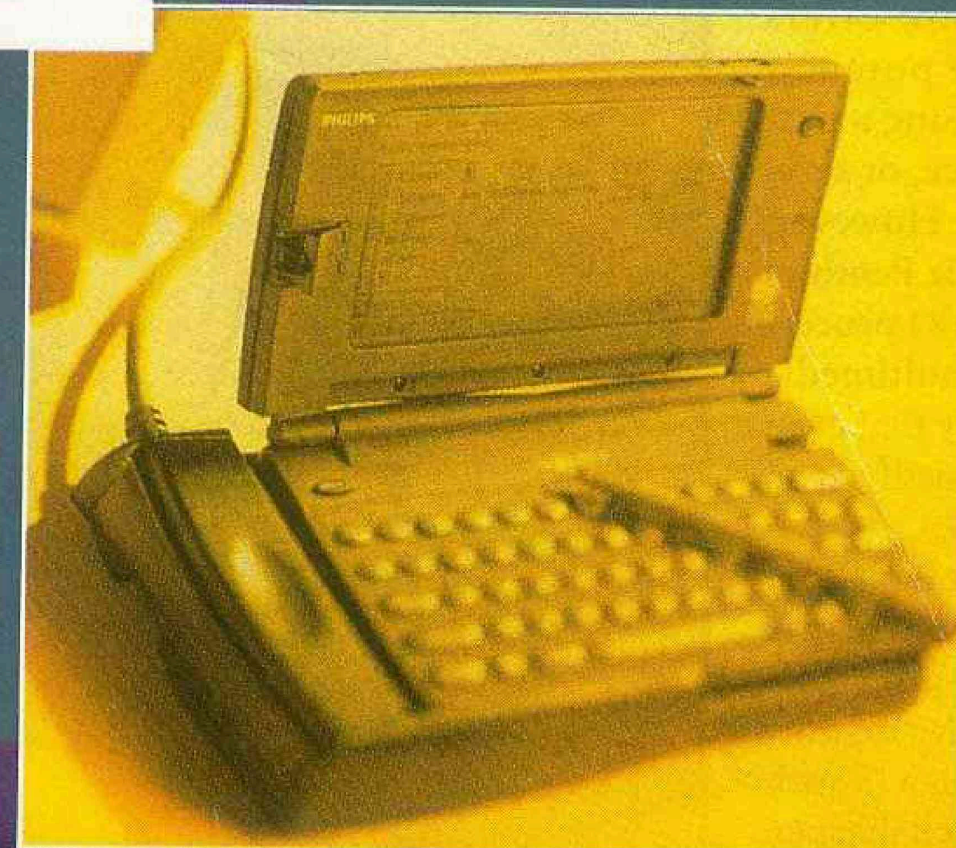
ניתן לתקשר דרך האינטרנט, להשתמש במעבד התמלילים המתוחכם ולשלוח ולקבל פקסים - פששששש...

VELO 1

חברת פיליפס מייצרת אף היא מחשב כף יד המשלב בתוכו מודם, כרטיס קול (המשמש כטייפ מנהלים) ועד ל-104Mb של זיכרון פנימי. המחשב פועל כ-15 שעות בעזרת שתי סוללות "אצבע", ומבוסס על מערכת ההפעלה Windows CE המיוחדת למחשבים מסוג זה.

ה-VELO 1 מסוגל לזהות כתב יד ולוח המקשים הזעיר שלו תוכנן בקפידה כדי לאפשר נוחות מקסימלית במסגרת הממדים...

מחירו בחו"ל: $699 עם 4M זיכרון פנימי.



Cyber Display



חברה בשם Kopin מציגה רעיון מקורי, גאוני ומדליק: טלפון סלולרי המאפשר תקשורת לאינטרנט, ומכיל עינית בגודל חצי סנטימטר המשמשת כצג.

מבט דרך העינית נותן למתבונן תחושה של מסך בגודל 20 אינטש! וואללה.

PM 80

חברה שוודית החלה לשווק מדפסת נישאת במשקל 1.7 ק"ג, שנועדה למחשבים נישאים ומאפשרת להתחבר לטלפון סלולרי לצורך קבלה ומשלוח של פקסים ודואר אלקטרוני מהאינטרנט - כל זאת, הודות לתוכנה מיוחדת המובנית בתוכה ולוח מקשים הקיים בחזיתה.



מעניין, אך לא זול: כ-$1,600 בחו"ל.

DW260

חברת Plasmon, יצרנית ותיקה של אמצעי אחסון, הכריזה על כונן ה-DW260 הפועל בטכנולוגיית ה-LIMDOW - שיטת כתיבה מיוחדת המשלבת אור והקלטה מגנטית.

המערכת החדשה תואמת לכוננים מגנטו-אופטיים, אך מהירה יותר, היות והיא מאפשרת כתיבה ישירה בכל שטח התקליטון (מה שחוסך זמן רב).

נפח התקליטון 2.6Gb, הוא ניתן לכתיבה ולמחיקה רב פעמית ופועל במחשבי PC או מקינטוש.



PCDR



חברה גרמנית הכריזה על צורב תקליטורים המתחבר למחשב דרך חיבור המדפסת!

הרעיון בא לפתור את בעיית חיבור הצורב למחשבים שונים או למחשבים נישאים, היות ועד עתה, כל הצורבים הצריכו שימוש בבקר מסוג SCSI שחייב להיות מותקן במחשב.

הצורב כותב במהירות כפולה וקורא במהירות מרובעת.

המחיר בגרמניה: כ-3,000 ש"ח.

SureStore DAT24

השם המפוצץ הזה שייך לטייפ הגיבוי החדש של חברת HP הפועל בשיטת DDS-3.

הנתונים הטכניים ידברו בעד עצמם: הטייפ מאפשר לגבות לקלטת אחת 12Gb (כן 12 ג'יגהבייט) ללא דחיסה, ועד 24Gb בעזרת דחיסת נתונים.

מחיר קלטת הוא כ-150 ש"ח ומחיר הטייפ 7,000 ש"ח.



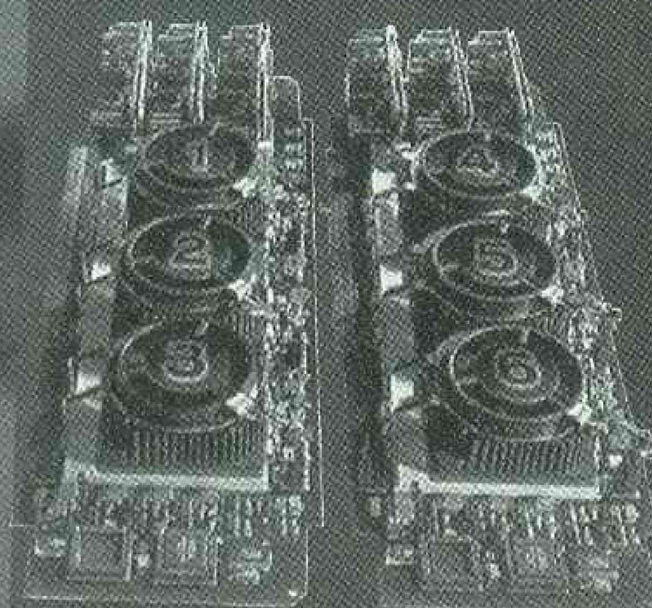
הכריש

לאחר כל הנתונים המפוצצים, הנה כונן חדש ומתוק מתוצרת ארה"ב, בנפח 250Mb (בלבד...). הוא עונה לשם Shark 250, מחירו כ-1,000 ש"ח ומחיר כל תקליטון 250Mb הוא 130 ש"ח בלבד.

לרוכשים שלושה תקליטונים ניתן מחיר מיוחד של 350 ש"ח עבור שלושתם.



6X6



חברת המחשבים ALR האמריקנית החלה לשווק לוחות אם מיוחדים לאלו שבאמת צריכים כוח מחשב רב.

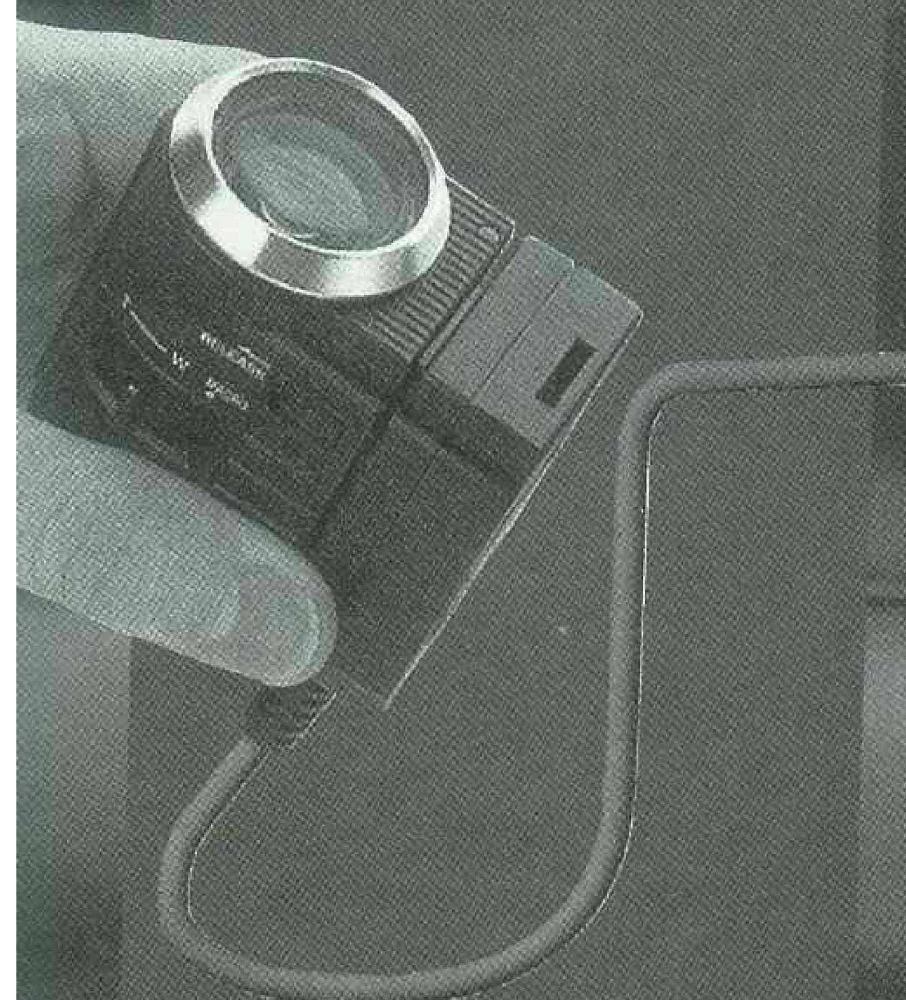
הלוחות החדשים מכילים 6 מעבדי פנטיום הפועלים במקביל, ועל המחיר עדיף שלא לדבר...

Dimage V

חברת מינולטה, יצרנית ציוד צילום ותיקה, הכריזה על המצלמה הדיגיטלית החדשה שהולכת איתך.

המצלמה (שמורכבת משני חלקים) כוללת מבזק פנימי לצילום בחשיכה, מתחברת למחשב PC או מקינטוש, כוללת עדשת Zoom, ועל ידי חיבור קופסה נוספת הופכת למצלמת וידאו מלאה.





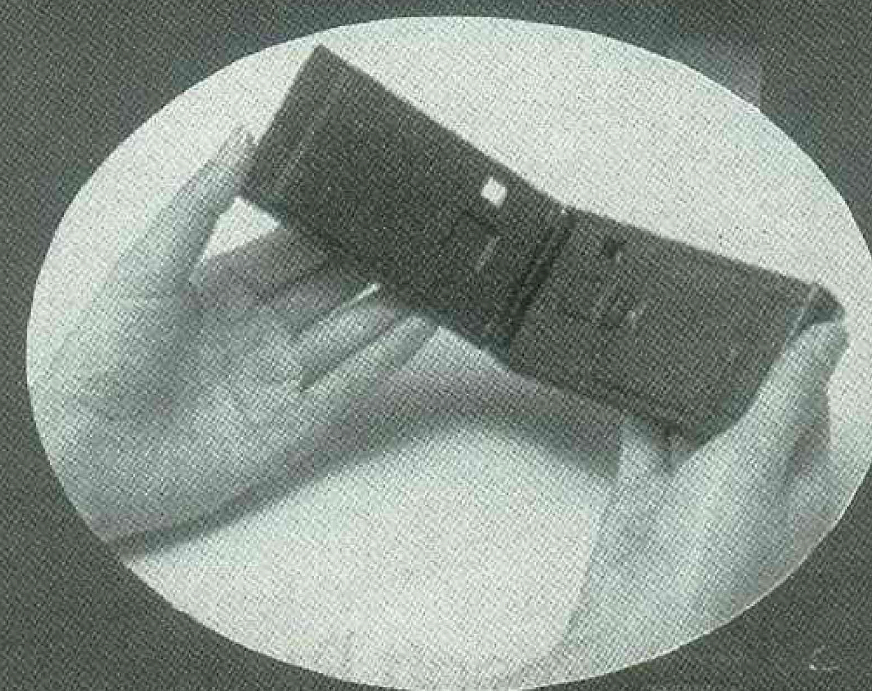
PDR-2A

חברת טושיבה הוציאה לאחרונה מצלמת כיס דיגיטלית השוקלת כ-250 גרם כולל הסוללה!

המצלמה כוללת כרטיס זיכרון למחשב PC (הנפתח בסגנון טלפון מתקפל) ומאפשר חיבור ישיר ל-PC נישא.

כרטיס הזיכרון בגודל 2Mb מאפשר להכיל 24 תמונות JPEG באיכות גבוהה או 48 תמונות באיכות רגילה.

מחירה בחו"ל: כ-1,800 ש"ח.



השדים האדומים

הוראות הפעלה

הוראות התקנה

1. אם אתה משתמש ב-Windows 95, צא למצב DOS.
2. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת :D (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
3. הקש INSTALL ו-Enter.
4. בחר ב-INSTALL TYPE כדי לקבוע את גודל ההתקנה וב-INSTALL TO HARD DRIVE כדי להתחיל את ההתקנה. סוגי ההתקנות הן: MINIMUM - 1MB, NORMAL - 4MB ו-MAXIMUM - 15MB.

הוראות הפעלה

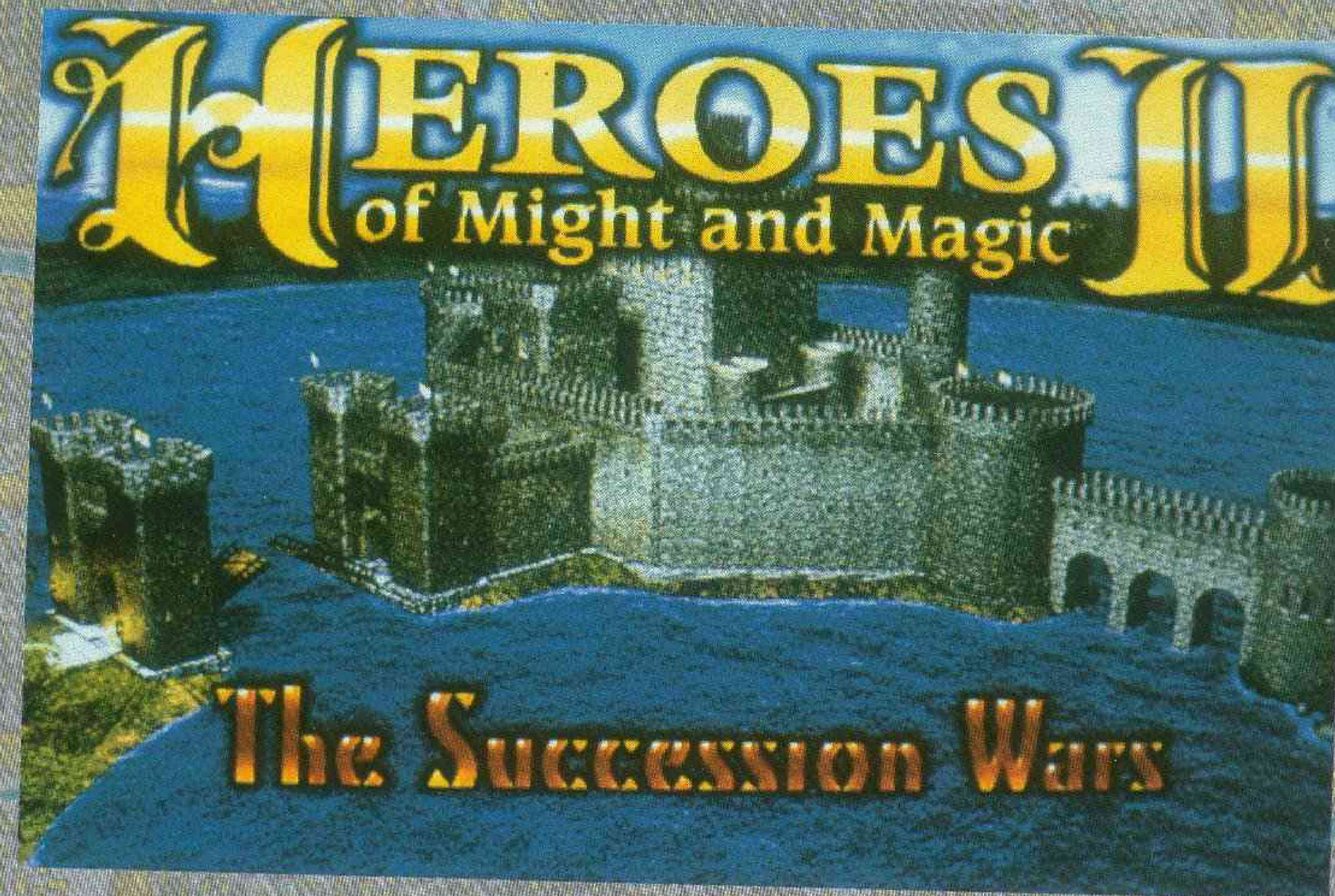
1. אם אתה ב-Windows 95, צא לחלון DOS או למצב DOS.
2. עבור למחיצה בה התקנת את המשחק, הקש RG ולחץ על Enter.
3. בתפריט, בחר ב-START NEW MISSION.
4. במסך התדרוך לחץ על F3 כדי לראות את מפת המשימה ועל F4 כדי להיכנס למסך הקבוצה, בו תבחר באופציה TEAM SELECT כדי לקבוע באיזה רכב, נהג, ציוד, תותחן ונוסעים להשתמש במשימה זו.
5. הפקודה DELETE תמחק חפץ ספציפי מרשימת הציוד המסומנת.
6. כעת תוכל לבחור את הקבוצות שלך במסך המשימה (F3 כאמור), ולהנחית אותה באחד מאזורי היעד שיופיעו על גבי המפה.
7. לאחר הנחתת הקבוצות, בחר באחת מהן ולחץ על F2 כדי לעבור למצב הלחימה בשטח.
8. העכבר שולט בכוונת ובירי, וחצי התנועה מכוונים את הרכב.
9. מקש הרווח (SPACE BAR), מעביר בין מבט הנהג למבט התותחן, כשהמבט הנוכחי מצוין על ידי הסמלים בתחתית.
10. את כיוון הנסיעה ניתן לראות באמצעות המצפן.

התקדם בין משימה למשימה, עד למטרה הסופית - השמדתו של RED GHOST, ארגון הטרור האכזרי ביותר בעולם.

דרישות המערכת:

- Windows 3.11 ומעלה
- מעבד 486DX ומעלה
- 256 SVGA צבעים
- כרטיס קול
- עכבר
- 8MB זיכרון פנימי
- כונן תקליטורים





גיבורי התהילה

מאת: דויד אידלס וד״ר ויז

חברת NEW WORLD מביאה המשך להצלחת האסטרטגיה הגדולה HEROES OF MIGHT & MAGIC. גם הפעם השתמשו התוכניתנים המבריקים באלמנטים קלאסיים של D&D ו-AD&D, בטכניקה של משחקים נפרדים ובסיפור מסגרת הניצב מאחורי הרפתקה אחת גדולה.



1 אנחנו בשטח.


2 כמות גדולה של משחקים קטנים.


3 כל ההתחלות קשות.

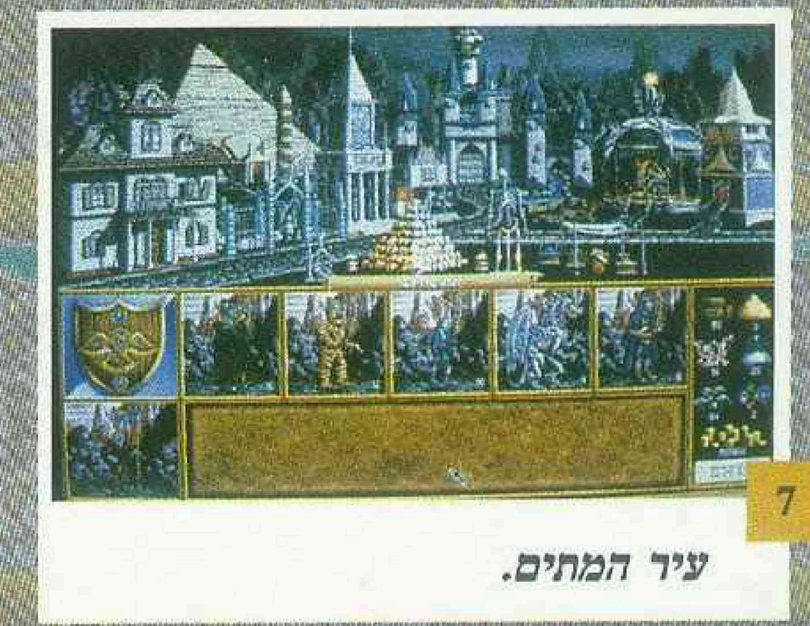

4 במהלך המשחק תגלה מקומות רבים.


5 חשוב לבנות את הערים.


6 העיר של הקוסם.



חקירה מצולמת


7 עיר המתים.


11 העיר של קוסם המלחמה.


15 בני ברית בעל כורחם.


8 העיר של המכשפה.


12 הקרב הנורא.


16 הנסיך הטוב מארח עכברים.


9 העיר של האביר.



13 הניצחון שלנו.


17 הנסיך הרע הפך לפסל.


10 עיר הברברים.


14 בחר לך נסיך.



18 שמם ייחרט בליבנו לנצח.

מצעד המשחקים

עדיין שם

העשירייה השנייה של המצעד עדיין מספקת את עיקר האקשן לעמוד זה, וטומנת התפתחויות מעניינות שעשויות לשנות את הדירוג המסורתי בקיץ הקרוב.

ה"פייט" מהפעם הקודמת נמשך ו-RED ALERT מוסיף לגבור על DIABLO שגם החודש נותר במקום השני. פרט לחילופי המקומות בשלב ה-7 וה-8, עשרת הגדולים עומדים בסימן עסקים כרגיל, אלא שלמקום ה-10 מטפס משחק התפקידים הממוחשב של MICROPROSE - MAGIC THE GATHERING.

מירוץ המכוניות GRAND PRIX 2 מטפס שני שלבים נוספים, ולמעשה משלים עלייה מצטברת של 4 שלבים בשני המצעדים האחרונים.

משחק ההרפתקה DAGGERFALL לוקח מעשרת הגדולים מרחק של שני שלבים, כמו גם C&C הוותיק. ואם בוותיקים עסקינן, מסתבר שהמעריצים לא ממהרים לנטוש את DESCENT 2 המטפס למקום ה-15 המכובד.

הפריצה הגדולה של החודש שייכת למשחקי הספורט של ELECTRONIC ARTS, שלאחר מאבק ממושך בעשירייה השלישית מצליחים לחדור למקומם הראוי ב-20 הגדולים - אל המקום ה-16 הגיע NBA LIVE '97 ואל ה-20 הגיע FIFA SOCCER '97.

לאחר הפריצה מהחודש הקודם ממשיך KKND לטפס, והפעם שני שלבים אל המקום ה-17. לעומת זאת, אל המקום ה-18 הגיע STARS 2! לאחר גלות ממושכת בעשירייה השלישית.

וכעת לרגעים הכואבים יותר:

את אחת האכזבות הבולטות סיפק PRIVATEER 2 המבטיח, שמתדרדר 4 שלבים וכמעט שנדחק באכזריות כמו NHL HOCKY '97 (מקום 24) ו-TRIALS OF BATTLE (מקום 26). אכזריות יתר התבטאה בהדחתו של G-NOME למקום ה-75 (59 שלבים!) וזה פשוט מפחיד.

משחקים חדשים שדירוגם מעורר עניין הם: LORDS OF THE REALM - 21, MDK - 27, INTERSTATE '76 - 29, M.A.X - 43, SHIVERS 2 - 44, POD - 53, DISCWORLD 2 - 56 ו-NASCAR 2 - 79.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
3032 HC Rotterdam
The Netherlands
jojo@xs4all.nl
לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.xs4all.nl/~jojo

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מספר שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(1)	20	C&C RED ALERT	VIRGIN
2	(2)	16	DIABLO	BLIZZARD
3	(3)	56	CIVILIZATION 2	MICROPROSE
4	(4)	22	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	NEW WORLD
5	(6)	37	QUAKE	ID
6	(5)	21	MASTER OF ORION 2	MICROPROSE
7	(8)	48	DUKE NUKEM 3D	FORMGEN
8	(7)	68	WARCRAFT 2	BLIZZARD
9	(10)	18	TOMB RAIDER	EIDOS
10	(4)	8	MAGIC: THE GATHERING	MICROPROSE
11	(12)	42	GRAND PRIX 2	MICROPROSE
12	(10)	24	DAGGERFALL	VIRGIN
13	(11)	77	COMMAND & CONQUER	VIRGIN
14	(13)	66	GALACTIC CIVILIZATIONS 2	STARDOCK
15	(18)	55	DESCENT 2	INTERPLAY
16	(22)	16	NBA LIVE '97	ELECTRONIC ARTS
17	(19)	8	KKND	ELECTRONIC ARTS
18	(25)	72	STARS! 2	STAR CROSSED
19	(15)	16	PRIVATEER 2	ORIGIN
20	(23)	16	FIFA SOCCER '97	ELECTRONIC ARTS

WIZ



עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

הירחון המוביל למשחקי מחשב, טלוויזיה ותפקידים, מציע לך הצעה שקשה לסרב לה! חתום עוד היום על מנוי שנתי ל-**WIZ** (12 גיליונות), וקבל מדי חודש את גיליון **WIZ** בצירוף משחק מחשב על גבי CD-ROM.



בנוסף יקבל כל מנוי:

1. משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
*המתנה תישלח עד חודש מיום חתימת המנוי.
2. כרטיס חבר במועדון "באג סטור", שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות "באג סטור".
3. בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות

- ☐ מכונת מלחמה - תקליטונים
- ☐ מכרות הזהב - תקליטונים
- ☐ זאב הים - תקליטונים
- ☐ מתקפת הרובוטים - תקליטונים
- ☐ ברוטל CD-ROM
- ☐ ספר - אחרי משחקים ב-Internet
- ☐ אופנועי הרעם CD-ROM
- ☐ רובוקיד CD-ROM
- ☐ טום וג'רי - תקליטונים
- ☐ אזור הגיהינום CD-ROM

לכבוד WIZ מחלקת מנויים
ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. טל: 03-5794711 שלוחה מס' 6
ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת
מנוי מס' ----------
שם משפחה ---------- שם פרטי ----------
תאריך לידה ----------
רחוב ---------- מספר ---------- עיר ----------
מיקוד ---------- טלפון ----------
מבקש להיות מנוי מגיליון מס' ----------
☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות.
☐ הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראכרט / דיינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס ---------- כתובת ---------- טלפון ----------
מספר ת.ז. ---------- מספר כרטיס ----------
בתוקף עד ---------- חתימת בעל הכרטיס ----------
בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

Krush, Kill 'N' Destroy

קצוץ אותם לחתיכות...

מאת: ערן פולוסצקי

חברת ELECTRONIC ARTS הידועה בעיקר במשחקי הספורט המצוינים שלה, מנסה את כוחה בז'אנר משחקי האסטרטגיה ב"זמן אמת" ועושה זאת בהצלחה יתרה.

KKND לוקח אותנו אל עולם שעבר שואה גרעינית ובו שתי קבוצות הנלחמות על שליטה – ה"שורדים", שחיפשו מקלט מנזקי הקרינה אל מול ה"מפותחים" שעברו מוטציה גנטית וכבר אינם ממש בני אדם.

לאחר התנסות ראשונית בשלבים המוקדמים, יש רושם ש-KKND דומה מאוד ל-Z. ולאחר עוד כמה שלבים, המשחק משתפר ומתווסף לו הממד של ניהול משאבים אשר מעניק עומק בסגנון WARCRAFT 2. למעשה, ניתן לתאר אותו כשילוב בין הגרפיקה והסגנון של "Z" עם מערכת ניהול המשאבים שקיימת ב-WARCRAFT 2, ובמילים אחרות - מתכון מרשים להצלחה צפויה!

לכל מי שמצפה לאזרחים חסרי אונים שניתן להרוג בסיטונות צפויה הפתעה - אין כאן כלל אזרחים, וכל מי שנמצא בשדה הקרב בהחלט יודע להשיב מלחמה שערה. יחד עם זאת, למי שיש מבט קבוע של רצח בעיניים ויד עצבנית על ההדק, עדיין עומדות לרשותו אפשרויות מגוונות להשמיד בניינים ולחסל עשרות חיילים.

היום שאחרי...

העלילה במשחק מתחילה כפי שמתחילים רוב סיפורי המדע הבדיוני - בשואה גרעינית.

לאחר השואה הגרעינית שרדו כאמור שתי קבוצות: ה"שורדים" וה"מפותחים". ה"שורדים" ברחו אל מתחת לאדמה כדי להסתתר מפגיעת הקרינה ולחכות עד שתעבור, בעוד שהאוכלוסייה ששרדה את הפיצוץ והנשורת נשארה על פני האדמה. האחרונים השתנו מבחינה גנטית והפכו לחזקים וחסינים יותר מבני האדם.

וכך, לאחר שהקרינה דעכה, ה"שורדים" שואפים להשיב לידיהם את השליטה על פני השטח.



זו סיבה למלחמה?

המשחק הוא כמובן משחק של אסטרטגיה ב"זמן אמת" עם עלילה מעניינת שפותחת בפנינו מספר אפשרויות. בדומה ל-WARCRAFT 2 גם כאן ביכולתנו לבחור בין שני צדדים כשלכל אחד היתרונות והחסרונות שלו, כשבסך הכל, שני הצדדים שווים בכוחם.

ה"שורדים" מסתמכים בעיקר על טכנולוגיה שהצליחו לשמר מתחת לפני הקרקע, בעוד שה"מפותחים" מסתמכים על היכולות המשופרות שלהם. שני הצדדים נלחמים על השליטה באדמה ועל המשאב היחידי שנותר בה - הנפט.

גרפיקה וסאונד

מהבחינה הגרפית המשחק נראה מצוין ומושתת על גרפיקת SVGA חדה. היחידות השונות מצוירות היטב וניתן להבחין ביניהן בקלות - הדבר די מרשים בהתחשב בעובדה שיש יותר מ-30 סוגי יחידות קרביות.

הסאונד במשחק גם הוא מצוין ומוסיף לאווירת ההרס (לכל הפיצוצים מותאם אפקט הולם) ומוסיקת הרקע, כנהוג במשחקים כאלו, היא מוסיקה בסגנון קרבי המדגיש את האווירה לכל אורך המשחק.

בתחילת כל שלב, המשימה שיש לבצע מוצגת בווידאו על ידי הקצין שמפקד עליך ומלווה בגרפים שונים ובמידע נוסף (למרות שהוא בדרך כלל לא שימושי - הוא מהנה ומשעשע).

למשימה!

המשימות עצמן מגוונות מאוד, ומצליחות לרתק את השחקן למשך שעות רבות. בתחילה קל יותר לשחק עם ה"שורדים" מכיוון שדרוש להם רק בניין אחד כדי להתחיל "לגלגל" את העניינים בעוד של"מפותחים" דרושים שני בניינים - מה שכמובן נותן יתרון מסוים ל"שורדים" שנמצאים צעד אחד לפני אויביהם.

האינטליגנציה המלאכותית של המשחק מהווה אויב ראוי בהחלט והמשימות המאוחרות מאתגרות, גם לאחר ששיחקת בהן מספר פעמים. לעומת זאת, ההתנהגות של יחידות בודדות די מאכזבת משום שלעתים הן נתקעות למשך פרקי זמן מסוימים. אך אין מקום לדאגה, היות ובסיכומו של דבר הן יגיעו למטרתן.

כוחותינו שבו בשלום?

חיסרון מעצבן נעוץ בהתחשבות באש ידידותית. כשמשגרי ה-RPG טובחים באויב הם נוטים לפגוע גם ביחידות שלך קצת יותר מדיי, ובנוסף לעובדה שזה לא ממש חכם מצדם, זה גם די מתסכל שהיחידות שלך נפגעות מאש ידידותית.

בדרך כלל, יש ביטחון רב במספרים הגדולים יותר ובאופן עקרוני עדיף לאגד מספר רב של יחידות, אלא אם כן האויב משתמש בהרבה חומרי נפץ, מכיוון שאז





כמות היחידות העומדות לרשותך פוחתת בצורה דרסטית לאחר כל פיצוץ.

ניתן לאגד במשחק קבוצות של יחידות בבחירה חד פעמית, אך לא ניתן להוסיף אל הקבוצה כוחות נוספים ולא ניתן להוציא מתוכה יחידות (כמו ב-WARCRAFT 2 ודומיו). זהו כמובן חיסרון די רציני בהתחשב בכך שארגון קבוצות אורך זמן יקר - מצרך נדיר במשחק אסטרטגיה ב"זמן אמת".

מה שמחפה במשהו על החיסרון הנ"ל הוא האפשרות לשמור את הקבוצות ולגשת אליהן בשלב מאוחר יותר.

אז זהו, שלא...

להגיד שב-KKND יש ניהול משאבים אמיתי זה כמו להגיד שב-DOOM יש ניהול של משאבי כלי הנשק. אם ניזכר בעובדה שבמשחק יש רק משאב אחד, ניתן להבין שניהול המשאבים כאן הוא לא ממש אתגר, ואין החלטות גורליות בקשר למהות המשאב שנחפש או כמה כוחות נקצה כדי לשמור עליו. עם זאת, יש לזכור שמיעוט המשאבים לא מפריע עד כדי כך וגם ב-C&C ו-RED ALERT היה רק משאב אחד.

ככלות הכל, עדיין יש לשקול היטב החלטות לגבי המשך הפיתוח של הבניינים העומדים לרשותנו, ויש להחליט כיצד לפתח טכנולוגיה עתידית שתאפשר להשתמש בחיילים המתאימים למשימה.

בשביל זה יש חברים

ל-KKND יש תמיכה ראויה בריבוי משתמשים, כך ששני אנשים יכולים להילחם דרך חיבור סריאלי או מודם, ועד שישה יכולים להתחבר ולשחק דרך רשת IPX.

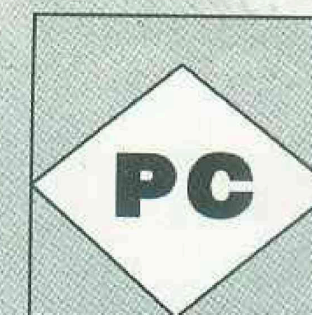


ניתן ליצור בריתות עם ידידים במשחק, אך גם במסגרת הסכם השותפות ניתן עדיין להמטיר על ידידך/אויבך התקפות מהאוויר ולחבל בשטחו - אופציה זו יוצרת למעשה "שטחים אפורים" בבריתות בניגוד למה שראינו עד היום במשחקים אחרים בז'אנר.

לסיכום, למי שמחפש משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" שעונה על סטנדרטים מובילים, KKND מהווה את הפתרון המושלם בעיקר בשל העובדה שהוא מופק היטב ומשלב בתוכו את המאפיינים הטובים ביותר ממספר משחקים ידועים ומוצלחים (C&C, WARCRAFT, Z וכו').



דרישות המשחק הן די סטנדרטיות וכוללות: פנטיום 90, 16MB זיכרון, 1MB זיכרון מסך ו-CD-ROM במהירות מרובעת. כמו כן, KKND תומך ב-DOS וב-Windows.



סודות מחדר התמיכה

שלום לכולם,

הקיץ כבר כאן, החופש הגדול מתקרב ומדור הטיפים נערך לקליטת ים המכתבים שבוודאי תשלחו אלינו במהלך החופשה.

נמסר לנו, ממקורות יודעי דבר, כי אם גל המכתבים אכן יהיה מרשים, ישנו סיכוי רב שמדור ***"סודות מחדר התמיכה"*** *יורחב בעוד מספר עמודים.*

ובינתיים אנו ממשיכים לעשות את מלאכתנו הרבה בנאמנות ומגישים לכם מדור טיפים מלא וגדוש במיטב הרמזים, הטיפים והצ'יטים למשחקים החדשים והאהובים עליכם ביותר.

שלכם, אור פלג ואורן רביב.

שאלות ותשובות

שי מחלב מגבעתיים שלח לנו שאלה על משחק הכדורסל NBA Live '97:

1. מדוע העיגול שנמצא מתחת לשחקנים שונים מחליף לעתים את צבעו?
2. האם יש שחקנים נסתרים במשחק?
3. האם ניתן לדעת תוך כדי המשחק אם השחקנים מתעייפים?

ובכן מר מחלב היקר, עמלנו רבות כדי לענות על שאלותיך ולאחר חיפוש מעמיק בספריית הטיפים שלנו, מצאנו את התשובות הבאות:

1. כאשר העיגול שמתחת לשחקן מתחיל להחליף את צבעו, משמעות הדבר היא שהשחקן נמצא במצב "ON FIRE", כלומר יכול לבצע את המהלכים השונים בצורה טובה יותר.
2. כדי לשחק עם שחקנים נסתרים עליך ליצור שחקן חדש ולתת לו שם של אחד מיוצרי המשחק (השמות השונים מופיעים ביציאה מהמשחק).
3. ניתן להפעיל במסך האפשרויות את אפשרות ה-"Fatigue", וכך לדעת את מצבו של השחקן. בזמן המשחק, ככל שצבע העיגול של השחקן כהה יותר, השחקן עייף יותר. בדרך זו ניתן לקבוע בקלות רבה יחסית מתי לבצע חילוף של השחקן.

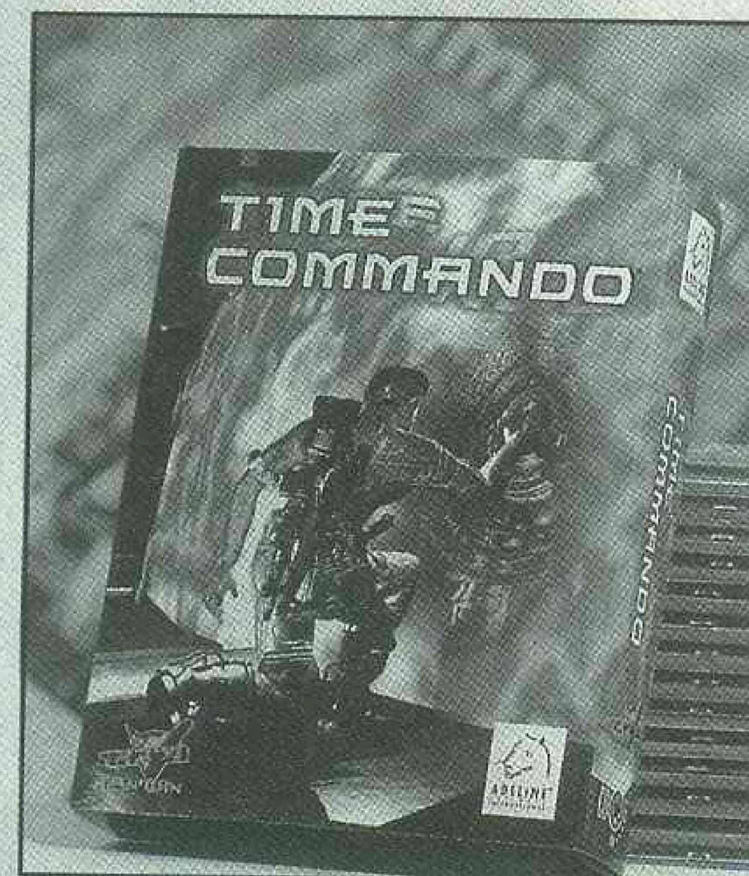




Time Commando

הקודים המובאים כאן מיועדים לרמה הקלה (Easy).

YPTERFGZ - Roman
NKTOLVIF - Saparrexe
VMXYICCB - Middle Age
FDQLUGGCC - Conquistadors
ZREHQFIR - Wild West
FBTAWPFC - Modern Wars
X - Future



SCREAMER 2

ועכשיו, צ'יטים למירוץ המכוניות החדש והמדליק.

MRTRK - מאפשר להשתמש בכל המסלולים ובמסלול בונוס נוסף.

TACAR - נותן מכונית נוספת לקבוצה A.

TBCAR - נותן מכונית נוספת לקבוצה B.

TCCAR - נותן מכונית נוספת לקבוצה C.

TDCAR - אני חושב שכבר הבנתם את הרעיון...

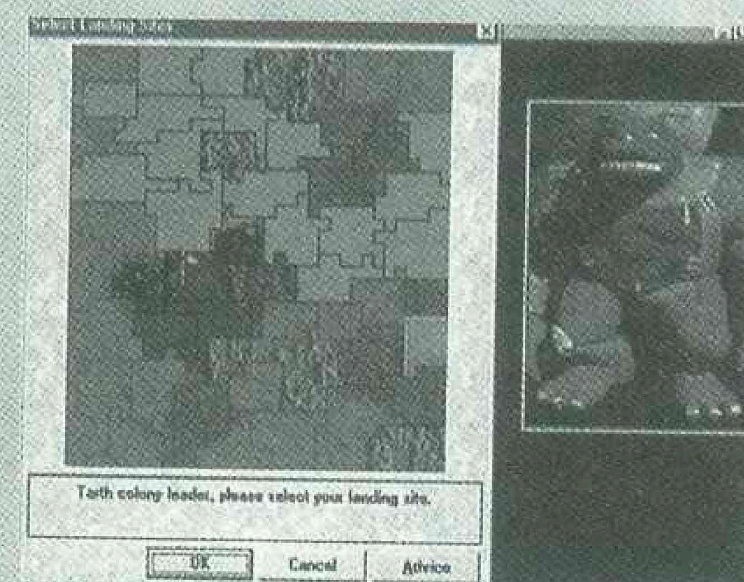
CHMPA - אפשרויות אליפות.

APHRODITE - מצב משחק מהיר.

DEADLOCK

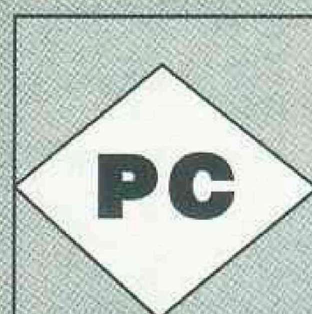
כדי להשתמש בצ'יטים הבאים עליכם להקיש CTRL+F1 בו זמנית, ובחלון שנפתח להקיש את הצ'יטים:

MAKE IT SO - מעניק לשחקן 1,000 נקודות קרדיט, ומגדיל את המשאבים בטריטוריה ב-100 יחידות.







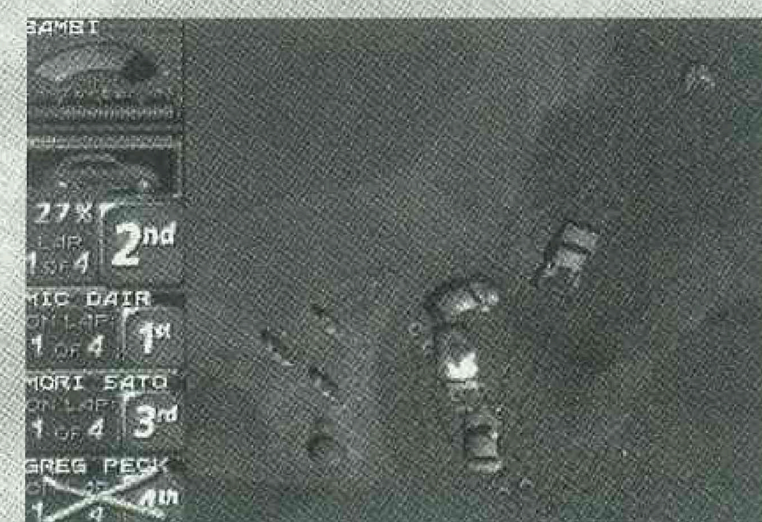


סודות מחדר התמיכה

GHOTI - משלים את פרויקט המחקר הנוכחי.
FRODO - מגדיל את האוכלוסייה בטריטוריה למקסימום.
TOUCHE - מראה כל אחת מהסצינות הסופיות.

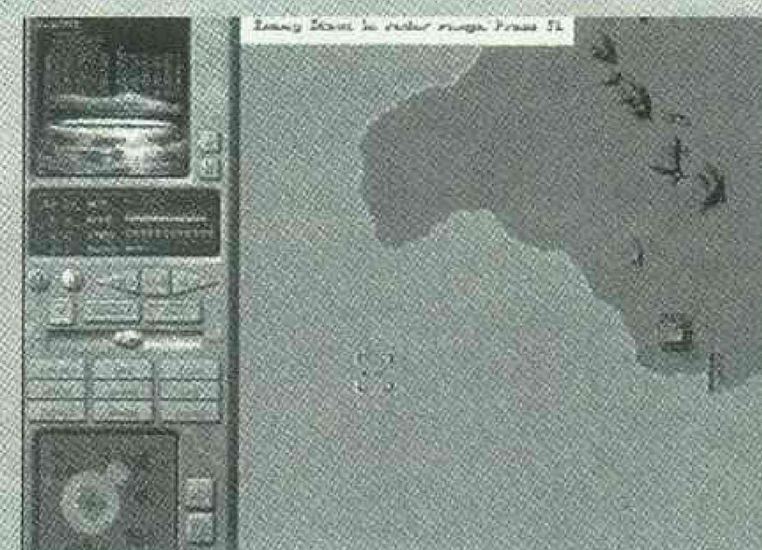
DEATH RALLY

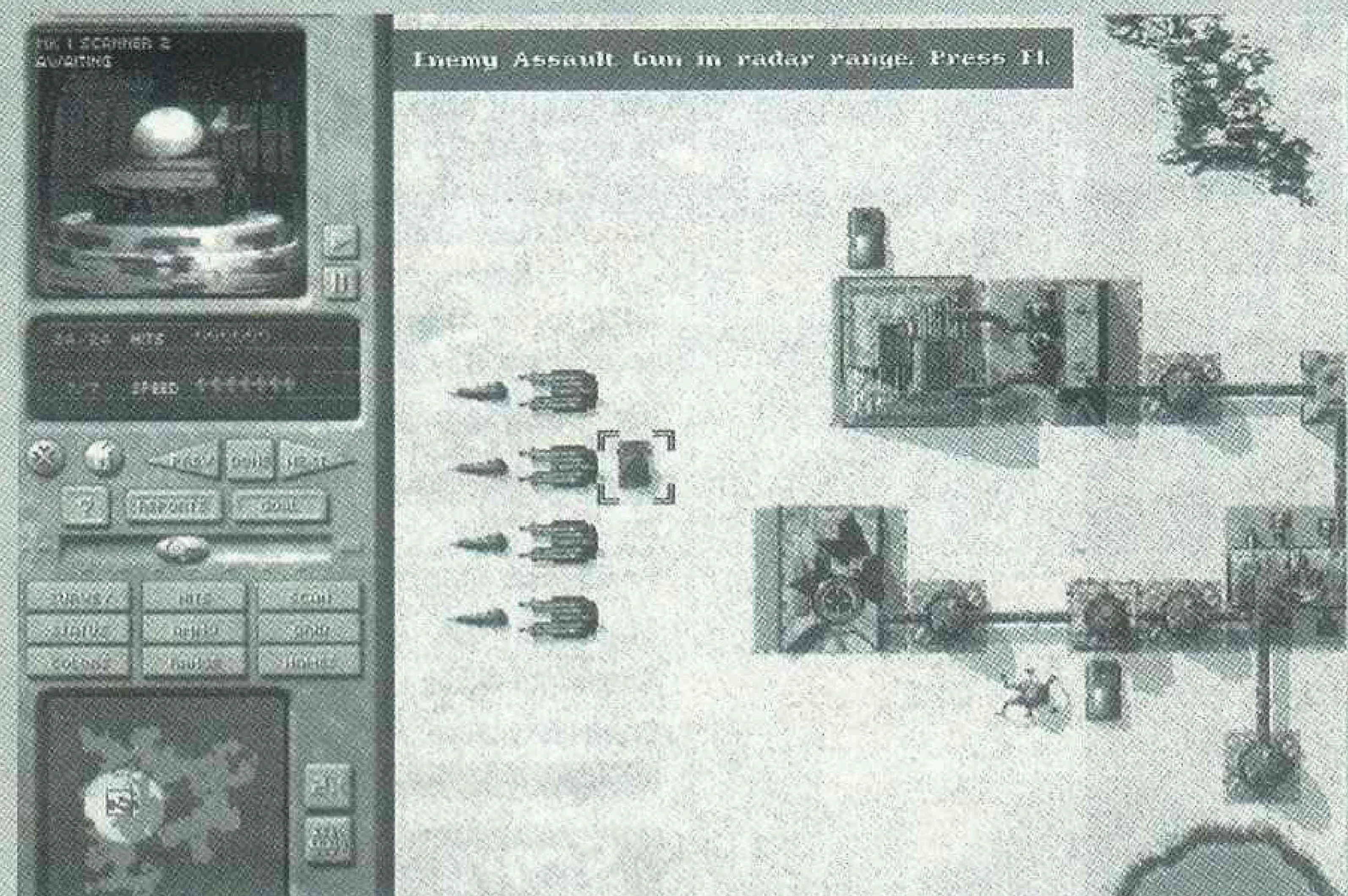
הקש את הקודים הבאים בזמן המירוץ:
DRUB - מירוץ ללא נזק.
DREAD - תחמושת בלתי מוגבלת.
DRAG - טורבו בלתי מוגבל.
DRINK - דלק טילים.
DRUG - אפקט הפטרייה.
הקש את הקודים הבאים במסך התפריט:
DROOL - מוסיף לשחקן 500 אלף דולר.
DRAW - מוסיף לשחקן 1,000 דולר.
DROP - מוריד 10 נקודות.
DRIVE - מעלה 10 נקודות.
במסך השמות, הכנס את השם DUKE NUKEM ותקבל כמות תחמושת זהה לזו של הדוכס הגדול.

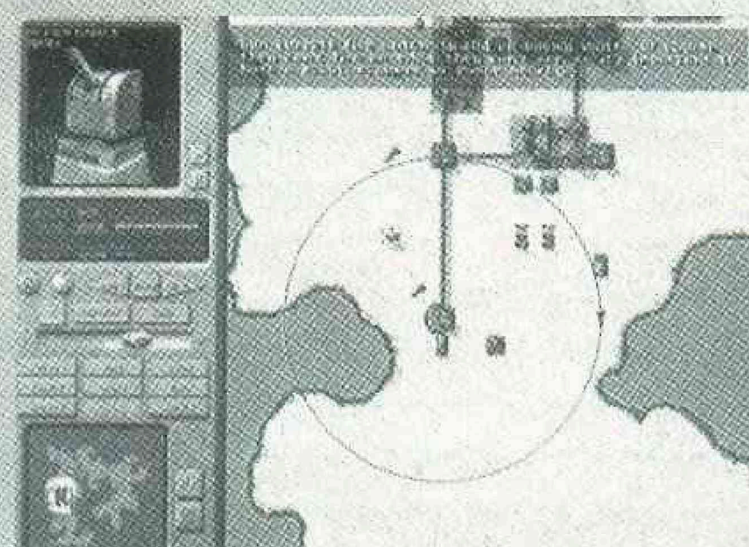


M.A.X.

בהמשך לטיפים שפרסמנו בגיליון הקודם, אנו מביאים מספר צ'יטים שמצאנו עבורכם למשחק הנפלא הזה.
MAXAMMO - ממלא את מלאי התחמושת.
MAXSURVEY - מגלה היכן נמצאים





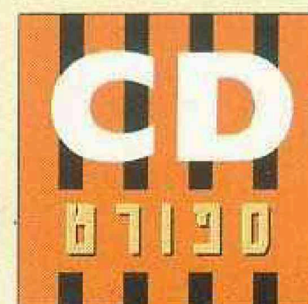


כל המקורות.
MAXSPY - מגלה היכן כל האויבים.
MAXSUPER - מאפשר להשביח את היחידה הנבחרת לרמה 30.
MAXSTORAGE - ממלא לגמרי את המטען של יחידות חומרי הגלם.



הצ'יט הזה כולל בתוכו עריכה של אחד מקובצי Dune 2 ולכן כדאי לך לגבות אותו לפני שאתה מתחיל לבצע בו שינויים. ערוך את הקובץ SCENARIO.PAK בעזרת עורך טקסטים כמו WRITE ב-Windows.
אל תשתמש ב-MS-DOS EDITOR, שכן הוא הורס את הקובץ בזמן השמירה!
הקובץ כולל מידע שימושי על כל אחד מהתרחישים לבתים השונים.
1 - שלב ראשון.
2,3 - שלב שני.
4,5,6 - שלב שלישי.
7,8,9 - שלב רביעי.
10,11,12 - שלב חמישי.
13,14,15 - שלב שישי.
16,17,18 - שלב שביעי.
19,20 - שלב שמיני.
21 - שלב תשיעי.
מתחת לכל שלב ישנה מפה (שאותה מומלץ לא לשנות אלא אם אתם רוצים להתחיל את המשחק באמצע החול) ומידע לגבי השחקן.
תוכל לשנות גם את ההגדרות של מספר היחידות שלך ואת מספר הקרדיטים איתם תתחיל לפי:
Maxunit=25
Credit=1,500
זכור שהקובץ הזה עוצר בתוכו מידע על כל המבנים והיחידות של האויב בתחילת השלב, ולכן כדאי לך להעיף מבט במערכי האויב.

אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות או כל דבר אחר העולה על דעתכם, לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114, או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור סודות מחדר התמיכה".



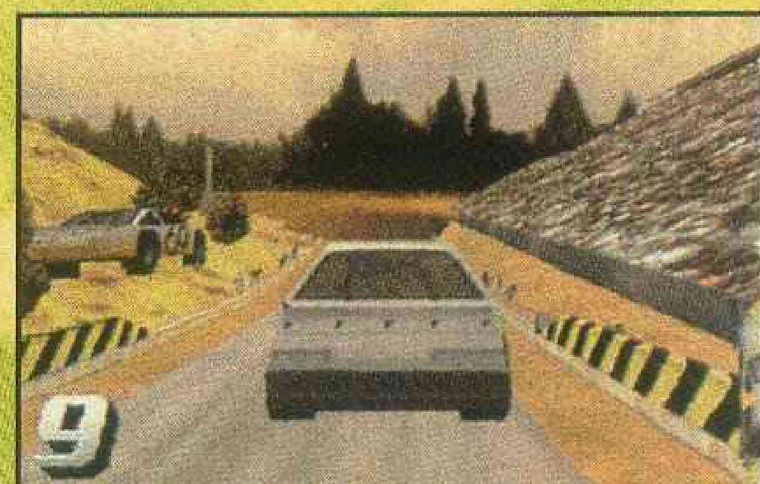
DESTRUCTION DERBY 2

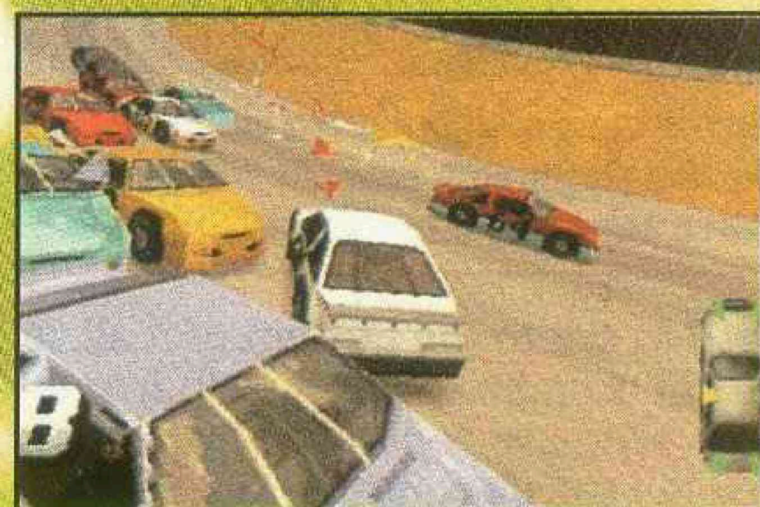
מירוץ קטלני 2

מאת: ערן פולוסצקי

במשחק DESTRUCTION DERBY קבעה חברת PSYGNOSIS סטנדרט חדש למונח הרס. כיום, ממש כמו אז, קבעה המערכת שמבחינה גרפית מדובר באחד המשחקים החמים ביותר בתחום מירוצי המכוניות הממוחשבים.

למרות התחרות הקשה בתחום מירוצי המכוניות (WHIPLASH, NEED FOR SPEED או SCREAMER 2) חברת PSYGNOSIS התעלתה על עצמה. עם כזה רב-מכר, חברת PSYGNOSIS עשתה בדיוק מה שצריך, ופיתחה משחק המשך דומה בתוספת איכויות גרפיות משופרות ואנימציה חלקה יותר.





מה חדש?

משחק ההמשך מגיע עם 19 נהגים חדשים, שבעה מסלולים חדשים (כשהם ארוכים ומשופרים יותר מבחינה גרפית ביחס למשחק המקורי) וארבע זירות גדולות וחדשות למירוץ ההרס האולטימטיבי.

מנשק התמיכה במשחק רב משתתפים משופר אף הוא, וכעת קיימת תמיכה במספר מרבי של 10 שחקנים.

בנוסף למירוץ ההרס, ניתן גם להתחרות במסלולים קצת יותר פשוטים, אך בהתחשב בהתנהגות הנהגים שמופעלים על ידי המחשב, קרוב לוודאי שהחוקים יופרו כעבור שניות מעטות מרגע תחילת התחרות.

השליטה במכונית נעשית בעזרת המקלדת ולאחר אימון ניתן להיחלץ ממצבים לא נעימים בעזרת מקש "הפנייה המהירה" שמשפר פלאים את יכולת הסיבוב (ללא אימון מתאים קרוב לוודאי שתתרסק אל תוך הקיר הקרוב בכל פעם שתנסה לפנות).

כאשר מריצים את המשחק על מערכת מהירה עם מאיץ מסך טוב, מבחינים כי המסלולים מפורטים מאוד ומלאים בצופים מבוהלים שקופצים לתפוס מחסה בכל פעם שמכונית מתהפכת בכיוונם. כמו כן, האפקטים של הנזק שנגרם למכוניות די מדהימים וכוללים רדיאטורים מתפוצצים, מכסי מנוע מעופפים, שריפות במנוע וכו'.

איכות הסאונד רועשת בהתאם לאווירה במשחק ומתאימה לו מאוד. ישנם אפקטים שונים כשאתה נפגע ולמעשה, בכל פעם שאתה מבצע פעולה כלשהי עם המכונית, כמו להיכנס במישהו ולהעיף אותו לצד השני של המסלול, ניתן לשמוע זאת היטב.

מרגע שהמכונית שלך תספוג כמות מסוימת של נזק, תוכל לגשת לעמדת התיקון ויעמדו לרשותך שניות בודדות שבהן תצטרך לבחור איזה חלק במכונית ברצונך לתקן, וללחוץ כמה שיותר מהר על מקש ה-Enter.

עוד דבר מעניין במשחק הוא שהמכונית שלך תעוף באוויר בתדירות כל כך גבוהה שמפליא שלא סיפקו לה גם מצנח. מבחינת תגובות המכונית ניתן לראות שנעשתה עבודה נהדרת בסימולציות של הסיבובים, ההאצות והפניות, אם כי יש רק בעיה אחת קטנה עם המשחק הזה - כדי לנצל את מלוא הפוטנציאל שלו עליכם להיות בעלי מחשב חזק.



אלימות רבה ללא מטרה? זה בדיוק שם המשחק ואם יש לכם צורך בלתי נשלט לנהוג במהירות גבוהה ולהעיף מכוניות אחרות מהמסלול - זה בדיוק מה שתקבלו.

- ★ דרישות המשחק המינימליות הן פנטיום כלשהו, CD-ROM במהירות כפולה, DOS 6, 8MB זיכרון ומסך SVGA.
- ★ במערכת בינונית יש ירידה תלולה ברמת הגרפיקה והאנימציות, והמשחק לא ירוץ כפי שצריך - ותאמינו לי, לא כדאי להתפשר.

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST

SPYCRAFT

מאת: אורן רביב ודויד זילברשטיין

שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות בלבד לענות על כל שאלה ללא כל שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר. נסו לענות מבלי להציץ בתשובות, וזכרו שמערכת Q-WIZ QUEST שומרת לעצמה את הזכות לפסול משתתף מהתחרות עקב התנהגות בלתי הולמת, או הפגנת חוסר בקיאות ושליטה מינימליים במשחק הנידון.

שאלות הקווסט

1. עבור 150 נקודות – מהם הרגלי הטיסה של הרוצח השכיר?
גיל: 0 נקודות.
יונתן: 50 נקודות בלבד.
גיא: 50 נקודות בלבד.

2. עבור 150 נקודות – מה זה ה-Comlink?
גיל: מלוא הנקודות.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: מלוא הנקודות.

3. עבור 500 נקודות – איך תגלה כי דארן כוהן איננו הגנב ומה תעשה בעקבות זאת?
גיל: 250 נקודות בלבד.
יונתן: 100 נקודות בלבד.
גיא: 250 נקודות בלבד.

4. עבור 150 נקודות – אילו סיגריות מעשן רנדל, ואיזה עיתון הוא קורא?
גיל: 120 נקודות בלבד.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: 0 נקודות.

5. עבור 150 נקודות – מיהו החפרפרת ב-C.I.A?
גיל: 0 נקודות.
יונתן: 0 נקודות.
גיא: מלוא הנקודות.

6. עבור 500 נקודות – כיצד נגלה היכן מסתתר Birdsong?
גיל: מלוא הנקודות.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: 250 נקודות בלבד.

7. עבור 200 נקודות – לאילו סוכנויות ביון השתייכו שניים מיוצרי המשחק העיקריים, ומהו שמם?
גיל: 150 נקודות בלבד.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: 100 נקודות בלבד.

8. עבור 150 נקודות – מדוע נטוס למוסקבה ואיזו סוכנת נפגוש שם?
גיל: 0 נקודות.
יונתן: 100 נקודות בלבד.
גיא: מלוא הנקודות.

9. עבור 200 נקודות – באיזה סוג אקדח השתמשו ברצח?
גיל: מלוא הנקודות
יונתן: 50 נקודות בלבד.
גיא: 150 נקודות בלבד.

10. שאלה כמותית – ציין את כל אחת מהתוכנות בהן ניתן להשתמש במשחק ופרט מה תפקיד כל אחת.
גיל: 100 נקודות בלבד.
יונתן: 150 נקודות בלבד.
גיא: 100 נקודות בלבד.

שאלות כלליות

1. עבור 150 נקודות – איך קראו לגיבור של שלושת משחקי ה-Police Quest הראשונים?

המתמודדים

שם: גיל
שם משפחה: בירן
תאריך לידה: 9.5.1981
מקום מגורים: מושב רמת צבי
שם האב: עוזי
שם האם: חיה
ביה"ס: ניר העמק
כיתה: י'
דברים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: משחק כדורסל וכדורגל. הוא מוסר ד"ש לאדם ולדודי.

שם: יונתן
שם משפחה: פרלמן
תאריך לידה: 9.1.1981
מקום מגורים: הרצליה
שם האב: דויד
שם האם: מיכל
ביה"ס: ראשונים
כיתה: י'
דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: יונתן משוגע על X-Files ולדבריו הוא מתחיל להתמכר גם למילניום. חוץ מלצפות בטלוויזיה הוא גם מרבה לשחק בכדורסל עם חברים.

שם: גיא
שם משפחה: בן ארי
תאריך לידה: 18.4.1981
מקום מגורים: חיפה
שם האב: יוסי
שם האם: יעל
ביה"ס: ריאלי
כיתה: י'
דברים אחרים שהוא עושה חוץ מלשחק במחשב: גיא עוסק בספורט ייחודי ביותר, קליעה בחץ וקשת. הוא מתאמן כשנתיים וחולם לייצג את ישראל.

הטבלה לאחר 7 משחקים			
מקום	שם	מקום בטורניר	מקום כללי
1	שי שטיבלמן	1	2,850 נקודות
2	דני בשרי	1	2,700 נקודות
3	נועה גולדמן	1	2,410 נקודות
4	אייל קסלר	1	2,395 נקודות
5	יונתן פרלשטיין	2	2,310 נקודות
6	אלעד בר-איתן	2	2,300 נקודות
7	מעיין שחר	1	2,225 נקודות
8	ישי בן משה	3	2,190 נקודות
9	דורון קוקליסקי	1	2,067 נקודות
10	ארז מיכלק	2	2,000 נקודות
11	מור מדן	2	1,900 נקודות
12	אלעד קורן	2	1,870 נקודות
13	אמיר דולב	2	1,840 נקודות
14	יונתן פרלמן	2	1,830 נקודות
15	נועם סואל	2	1,737 נקודות
16	קרן שחר	3	1,684 נקודות
17	אסף שטיינר	3	1,665 נקודות
18	ערן גורן	3	1,475 נקודות
19	גיל בירן	2	1,470 נקודות
20	גיא בן ארי	2	1,460 נקודות
21	אסף שטיינר	3	1,350 נקודות
22	יונתן פרלמן	3	1,100 נקודות
23	נדב שגב	3	1,100 נקודות
24	לירן כהן	3	1,050 נקודות

גיל: 0 נקודות.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: 0 נקודות.

2. עבור 100 נקודות - איך קוראים למחצב הנחשק ב-COMMAND & CONQUER?

גיל: 0 נקודות.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: מלוא הנקודות.

3. עבור 500 נקודות - מה זה EMS?

גיל: 0 נקודות.
יונתן: 0 נקודות.
גיא: 0 נקודות.

4. עבור 150 נקודות - באיזה משחק אתה משחק ג'וק?

גיל: 0 נקודות.
יונתן: 0 נקודות.
גיא: 0 נקודות.

5. עבור 150 נקודות - מי יצר את המשחק CIVILIZATION?

גיל: 0 נקודות.
יונתן: מלוא הנקודות.
גיא: 0 נקודות.

תשובות לקווסט

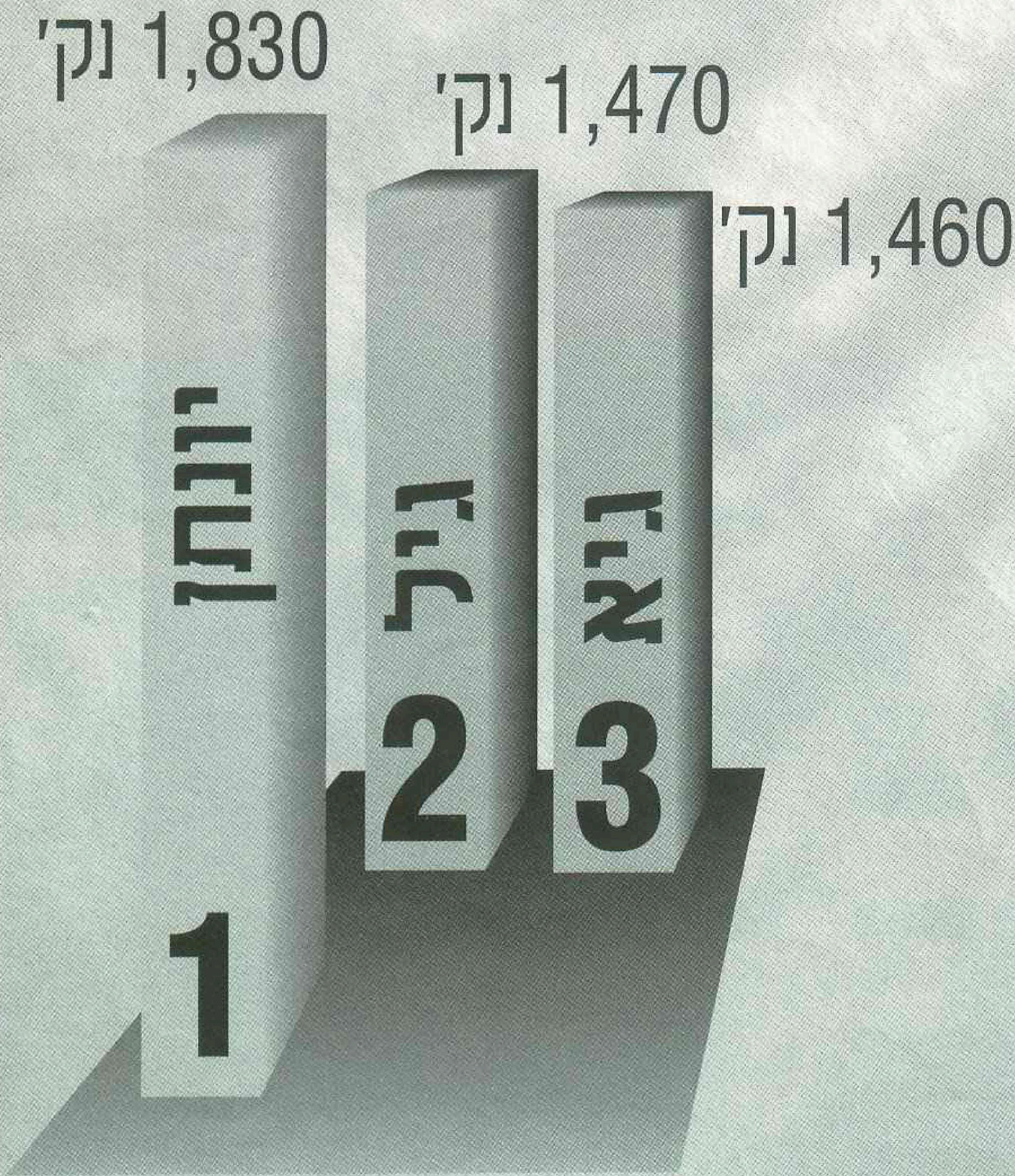
1. אוכל רק מנות צמחוניות במטוס, טס במחלקת עסקים ויושב רק בכיסאות מעבר Onyx.
2. אמצעי תקשורת מולטימדיה נייד המוענק לכל הסוכנים במשחק.
3. בודקים בתיק של דארן ומגלים שהוא אף פעם לא משתמש במעלית. לאחר מכן בודקים את תמונת המעקב, ומשתמשים בתוכנת ה-MIX & MATCH כדי ליצור זיהוי של החשוד.
4. סיגריות Camel ועיתון בטורקית.
5. Woodherst.
6. נאתר את קולו ונבודד את הצלילים שמסביבו בעזרת השיטה לפענוח קול, ונשווה בעזרת מפת ברה"מ.
7. ויליאם קולבי מה-C.I.A ואולג קלוגין מה-K.G.B.
8. נטוס למוסקבה כדי לחקור את לינג ונפגוש שם את פוסטר.
9. PULSE ELECTRIC GUN.
10. Mix & Match - זיהוי.

K.A.T (KENNEDY ASSASINATION TOOLS) - תוכנה המאפשרת לך לבדוק פגיעות כדורים בשטח, ועל ידי כך למצוא את הצלף הרוצח.

בדוק פעילות חריגה, כמו: ECLIPSE, CyperTools, Photodock, PinPoint.

תשובות לחלק הכללי

1. סוני בונס.
2. טריביום.
3. EXPANDED MEMORY SPECIFICATION - הזיכרון שנמצא מעל 1MB.
4. BAD MOJO.
5. סיד מאייר (Sid Maier).



NASCAR Racing 2

כמעט הדבר האמיתי

מאת: אורן רביב

מירוץ מכוניות הוא אחד מענפי הספורט הפופולריים והמצליחים ביותר בעולם. קיימים סוגים שונים של מירוצים, החל ממירוצי שטח (ראלי), מירוצים למכונית מסוימת (אליפות הפרארי F40 במילאנו), מירוץ למכוניות סלון (מכוניות "רגילות" המצוידות במנוע חזק יותר), מירוצים כבדים כפורמולה 1 ואינדי 500 וישנו כמובן גם נאסקאר.

בארה"ב המירוצים הפופולריים ביותר הם האינדי 500 והנאסקאר. על שניהם נעשו סרטים, כשהמוכר ביותר הוא ימי הרעם עם טום קרוז, ניקול קידמן ורוברט דובאל. ההבדלים בין שני סוגי המירוצים הם די גדולים, אולם ההבדל הבולט ביותר נעוץ בצורת המכוניות. בעוד שלמכוניות האינדי יש את הצורה ה"רגילה" והמוכרת של מכוניות מירוץ, מתבססות מכוניות הנאסקאר על שילדות של מכוניות אמיתיות (בעיקר שברולט ופורד).

החלק השני

תופעת משחקי ההמשך לא נפוצה רק במשחקי האסטרטגיה והקווסטים, אלא היא עברה גם לעולם מדמי המכוניות. קחו לדוגמה את Screamer 2 ואת Destruction Derby 2 (כתבה עליו מופיעה בחלק אחר של העיתון) - ואם הם יכולים, אז מה הפסול בחידוש/עדכון של נאסקאר שקצר שבחים וביקורות כה טובות בזמנו?

מבחינה ויזואלית, נאסקאר 2 איננו שונה בהרבה מקודמו, ולמען האמת לא היה זקוק כלל למתיחת פנים. גרפיקת המשחק המקורית הייתה חדה ואמינה, ואפילו אחרי שנה של התפתחות טכנולוגית בתחום היא עדיין ניצבת בשורה הראשונה בשוק. יחד עם זאת, כשבוחנים את המשחק לגופו מגלים שנעשו כמה שינויים.

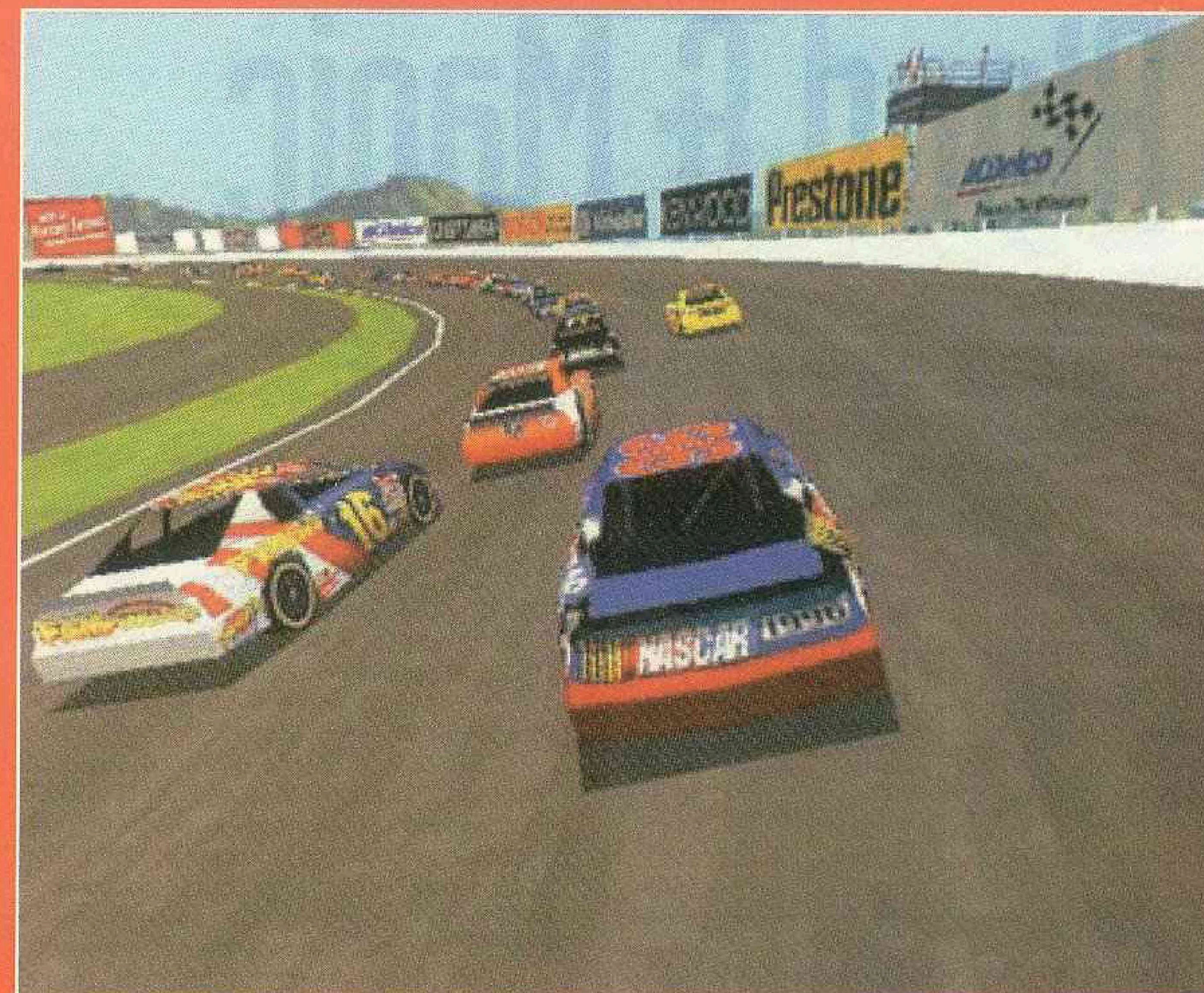
משתפרים

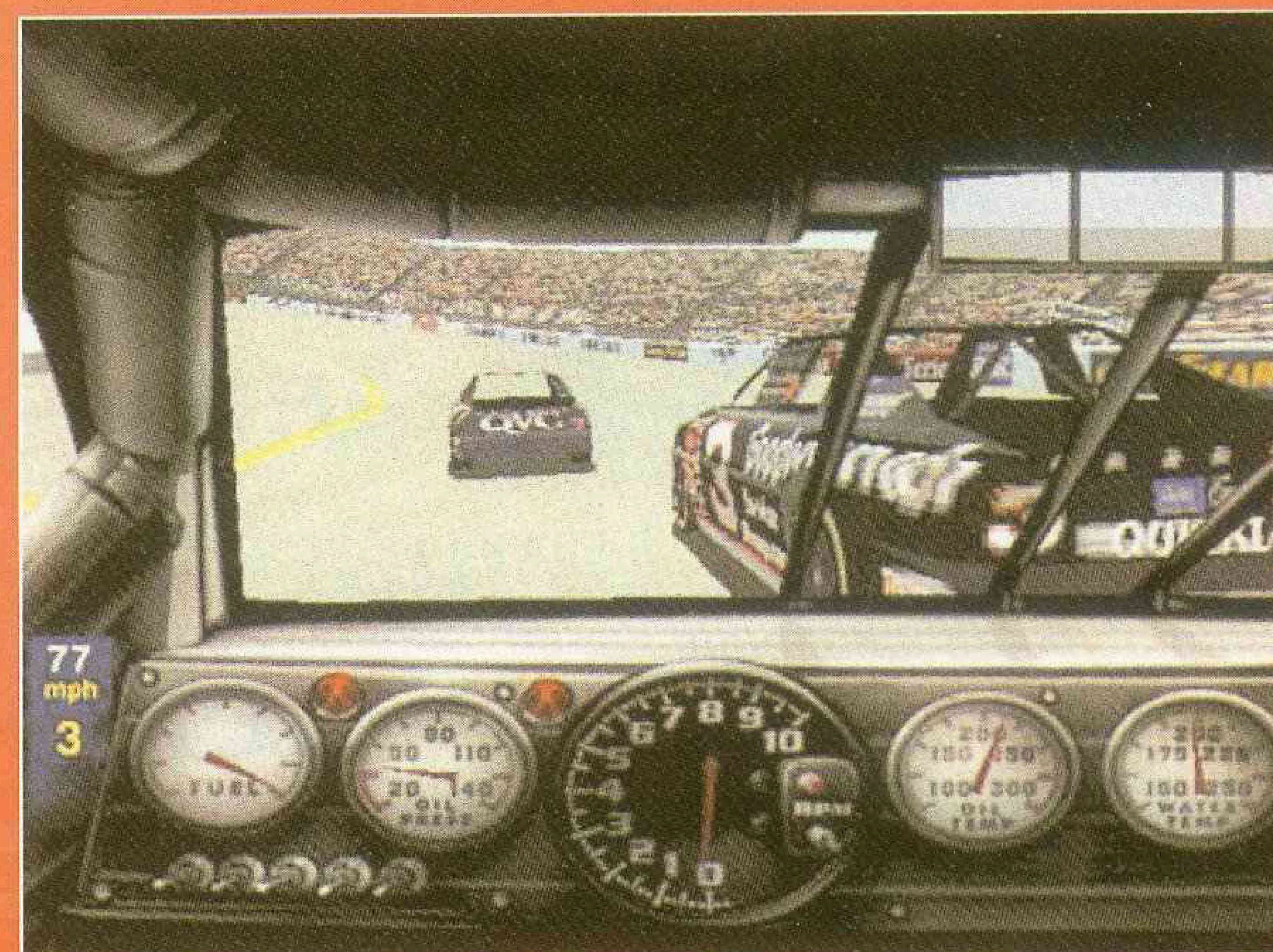
חלק מהשינויים שנעשו ניתנים להבחנה כבר לאחר ההקפה הראשונה של המסלול החביב עליך - מנוע המשחק שופר ועודן ויש ביכולתו להציג פריימים במהירות גבוהה גם על מעבדים איטיים יחסית (486DX2). מעבר לכך, מפות המסלול החדשות משפרות עוד יותר את המראה הכללי ומוסיפות לממד הריאליסטי.

אבל השיפור הגדול בנאסקאר מתרכז בהרחבת היצע הנהגים ומגוון המסלולים, צורת ארגון טובה יותר של המכוניות, אפשרות לבניית מסלולים מקוריים, יותר אירועים ריאליסטים על המסלול ואפשרויות משחק במודם וברשת.

חברת Papyrus יישמה את הדרישות לריאליזם ברצינות תהומית - אם לדוגמה, נהגים התלוננו כי במציאות למכוניות הנאסקאר אין כלל מד מהירות והנהג סומך רק על מד הסל"ד להשגת מהירות, המתכנתים לא חשבו פעמיים והשמיטו את הספידומטר מלוח השעונים.

דוגמה נוספת וקצת יותר מבורכת מצד Papyrus הינה הוספת Pitt Boss, אותו אדם שתמיד רואים בצדי המסלולים, חמוש באוזנייה ובמיקרופון, ותפקידו לשדר לנהג אם כדאי לו לעקוף מכונית מסוימת





או אם יש הפרעה בהמשך המסלול כגון מכונית הפוכה או כתם שמן.

במשחק המחשב משמש ה-Pitt Boss באותו תפקיד כשהוא מונע מהשחקן את הצורך להסתכל במראות או לבלום בהפתעה מול תאונה, ולמרות שהדמות במחשב לא נשמעת כל כך חיה ואמיתית כמו דמותו של רוברט דובאל ב"ימי הרעם", קריאות ה-"Car high, Car high" עדיין עוזרות לך לנצח במירוצים. כמעט מיותר לציין שכמו שמתבקש ממשחק המשך, הוסיפו המתכנתים סטטיסטיקות על נהגים חדשים ועדכנו את פרטיהם של נהגים ישנים.

המירוץ עצמו

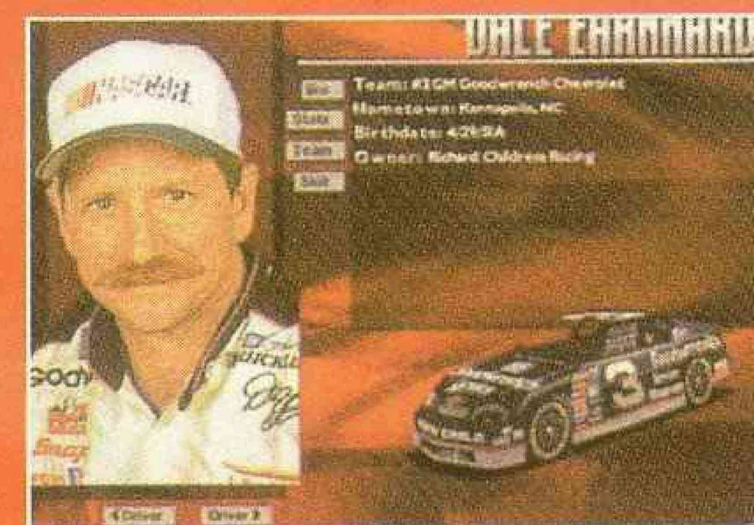
השליטה במכונית היא די קלה, בתנאי שיש לכם תגובות מספיק מהירות כדי לשלוט במכונית כשהמהירות עוברת את ה-160 קמ"ש. ניסיונות העקיפה הם בדרך כלל כמו בימי הרעם - שילוב של הטעיה כאילו אנו מנסים לעקוף מצד אחד, ואז הגברת מהירות לצד השני. שיטה זו תועיל בדרך כלל לעקיפת הנהגים עם המכוניות הפחות חזקות, אולם תזדקקו לקצת יותר תחכום כנגד הנהגים הזקנים והמנוסים יותר.

אפשרויות נוספות

אפשרויות התחרות מחוץ לעונה שופרו גם הן עם מגוון אופציות למשחק קבוצתי, החל ממשחק רשת לשמונה שחקנים דרך משחק במודם לשני שחקנים ועד למשחק דרך האינטרנט, בו תוכל להשתתף בליגה רשמית של מירוצי נאסקאר נגד שחקנים מכל העולם. כדאי להזכיר שלפני שאתם מנסים לשחק דרך רשת האינטרנט, כדאי שתבדקו איזה מודם יש לכם, כדי שלא תתקעו במירוץ על קו הזינוק יותר מדיי זמן.



אפשרויות המשחק הרבות האלו מדרבנות אותך למצוא את סידור המכונית המושלם בשבילך, ולכן Papyrus סדרה מחדש את תפריט ה-Setup למכונית, כדי שתוכל לבחור בין סידור המכונית באופן כללי (מספר סיבובי ההגה, רוחב צמיגים, כיווני מנוע וכד') לבין תפריט מקצועי יותר שבו תוכל לשנות את שילדת ההילוכים, להחליף גיר ואפילו לקבוע איזה צבע תלבושת ילבשו אנשי ה-Pit Stop שלך ("מחליפי הגלגלים").



קוטף את התואר

למרות כל השיפורים האלו עדיין אפשר לדלות פה ושם פגמים קלים, כמו תנועותיהן המגושמות של המכוניות הנשלטות על ידי המחשב כשהן מנסות לצאת מערימת מכוניות שהתנגשו, וחוסר היכולת "לזרוק זנב" קרימה גם בהתנגשות של 250 קמ"ש.

אולם הפגמים הקטנים האלה אינם מונעים מ-Nascar Racing 2 לקטוף את תואר סימולטור המירוצים הטוב ביותר שיצא עד היום למחשב, ואני בטוח שהוא יישאר כזה גם בתקופה הקרובה.

> דרישות המערכת: מעבד פנטיום 120 (רצוי) ו-32MB זיכרון RAM (גם 16MB יספיקו).





סייבונס

משחק ילדים

מאת: אור פלג

כשהיינו ילדים, בתקופה בה לא היה מחשב בכל בית, המשחקים הנפוצים היו לגו ומשחקי הרכבה שונים.

סייבונס הוא מוצר חדש, פרי פיתוחה של חברה ישראלית, המשלב לראשונה בין תוכנת מחשב על גבי תקליטור לבין משחק הרכבה, מהסוג הישן והטוב, שבו היינו צריכים לחבר חלקים שונים בעזרת הידיים ולא רק בעזרת החצים שבמקלדת.

לאחר הפעלת התקליטור, ניתן לצפות במספר סרטי אנימציה קצרים (דוברי עברית) המציגים את סיפור הרקע של המשחק. בסיפור זה אנו פוגשים את פרופסור מלכי-צוג המספר על תגליתו האחרונה, תרבותם הקדומה של "בני-אור", שיצרו סגנון בנייה ייחודי אשר שימש להרכבת עצמים בקלות. כל העצמים האלו, מוצגים במספר קומות במוזיאון של הפרופסור, בו משוטט השחקן וממנו הוא יכול לבחור דגם מסוים לבנייה. הדגמים השונים כוללים כלי רכב, ספינות, מטוסים, מסוקים, חיות קדומות ועוד.

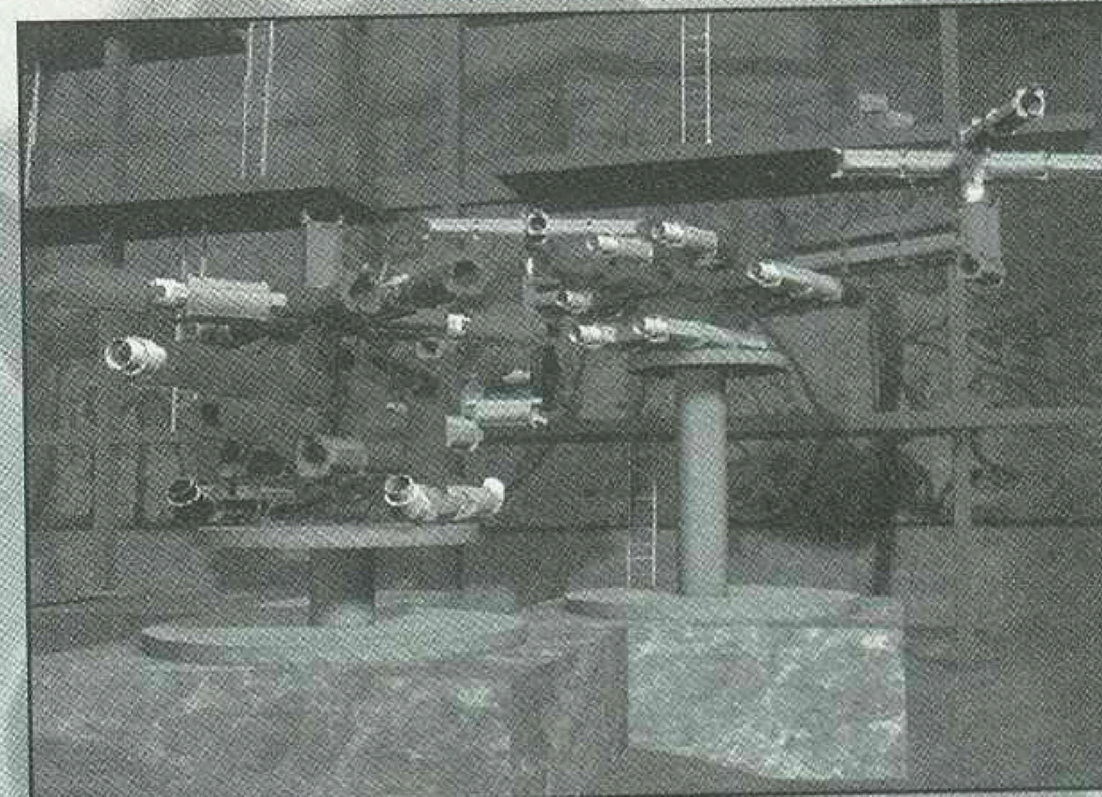


בנוסף לתקליטור, התוכנה כוללת האריזה 144 חלקי פלסטיק בצבעים שונים הכוללים מפרקים, מחברים וגלגלים, המשמשים לבניית מודלים מגוונים. בעזרת התוכנה בוחר השחקן באחד מתוך 20 המודלים השונים הנמצאים במוזיאון, ובעזרת חלון ההרכבה הפשוט הוא יכול לבנות גם את המודלים הסבוכים ביותר ולראות את הפריטים השונים ואת מספר החלקים הדרוש מכל פריט.

לאחר שהכין את כל החלקים הדרושים, מתחיל תהליך בניית המודל, בשלבים, בגרפיקה תלת ממדית ולפי הקצב המתאים לשחקן. למעשה, עם כל לחיצה על כפתור הפעולה ניתן לראות על המסך כיצד להרכיב ולבנות חלק מתוך המודל הנבחר, ולאחר בנייתו, לוחצים שוב על הכפתור ובונים את השלב הבא במודל.

בחלק מהשלבים ניתן אף לשנות את הזווית ממנה רואים את בניית הדגם ואף להתקרב אליו בטכניקת "ZOOM-IN".

מעבר לכך, ניתן ליצור דגמים מקוריים ללא עזרת המחשב, פשוט על ידי הרכבת החלקים באופן ספונטני וכך מקבלים את האפקט הישן, הטוב והזכור לטובה ממשחקי הרכבה קלאסיים.



- ★ התוכנה פועלת בעברית ומיועדת לבני 6 ומעלה, אך גם מבוגרים יותר יוכלו ליהנות ממנה ולהפיק ממנה תועלת.
- ★ התוכנה כוללת הסברים בעזרת קטעי וידאו כיצד לבצע את החיבורים השונים של חלקי הפלסטיק, ואף אפשרות להתחבר ישירות מהתוכנה לאתר החברה באינטרנט.

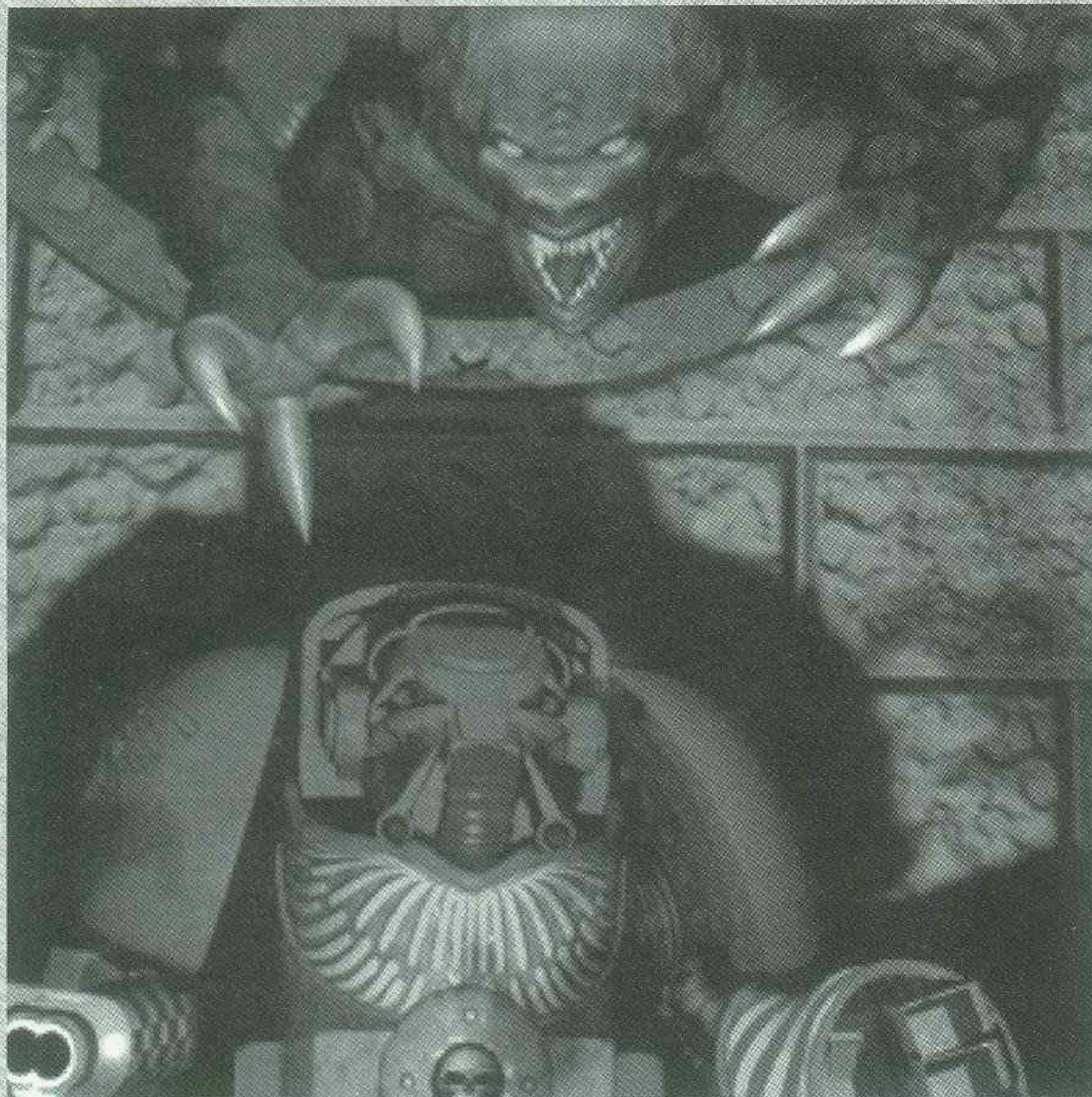
דרישות מערכת:

פנטיום 75MHz ומעלה, 8MB זיכרון פנימי, כונן תקליטורים מהירות מרובעת ו-Windows 95 המוגדר לעבודה בחלונות במצב צבעים של 16 סיביות.

SPACE HUCK
נקמת המלאכים

מאת: ערן פולוסצקי

חברת ELECTRONIC ARTS מוציאה לשוק משחק בסגנון QUAKE המכיל מספר חידושים מעניינים ודגש על אווירת מתח ואימה.



SPACE HULK הוא לא סתם עוד חיקוי של QUAKE ודומיו. אמנם גם הוא תלת ממדי ויש בו שפע של פיצוצים, אויבים אכזריים וכדומה, אך הוא מהווה חידוש מרענן בתחום המשחקים ממבט ראשון.

ברוב המשחקים הנ"ל עליך להשמיד חצי גלקסיה בגלל סיבה זו או אחרת, אך החידוש במשחק זה נעוץ בכך שהגיבור איננו לבדו. במקרה זה, אתה מפקד על ארבעה נחתים נוספים שעוזרים לך במהלך המשחק ו"זורקים" לעברך הערות שונות. למרבה הפלא, בניגוד לשאר המשחקים בסגנון, שם הזעקות אינן קשורות למתרחש במשחק, כאן חבריך למשימה יזהירו אותך מפני האויב המתקרב, ותוכל לשמוע בהנאה את זעקות הנקמה שלהם בזמן שהם טובחים בו.

זה מצלצל מוכר...

ייתכן מאוד שלרבים מכם השם מוכר מכיוון שלפני מספר שנים הוציאה חברת ELECTRONIC ARTS משחק דומה בעל אותו השם. מאז אותו משחק, הטכנולוגיה התפתחה בצורה דרסטית וניתן לראות שיפור עצום מכל הבחינות ביחס למשחק הקודם.

האויב במשחק הוא נקודה מעניינת בפני עצמה - הוא חכם, זריז, חזק ובנוסף לכך - הוא לא נגמר! לכל מקום שאליו תפנה יגיחו יצורים מכל עבר וינסו לגרום לך לוותר על נוכחותך במקום (במילים אחרות - ינסו לחסל אותך כמעט ללא סיבה).

האמת היא שליצורים הדוחים שנקראים "גנסטילרים" יש סיבה להרוג אותך. הם מתרבים בדרך מעט שונה מבני האדם על ידי היפנוט הקורבן והשתלת ביצה בגופו שמחליפה את רצף ה-D.N.A שלו. לאחר מכן ה"גנסטילר" שולט בקורבן ללא ידיעתו וגורם לו להתרבות ולהמשיך להפיץ את הגנים המעוותים.

ובכן, כל שעליך לעשות כעת כדי להציל את העולם מהיצורים הדוחים בעלי שש הגפיים שאינם יודעים רחמים, זה לפקד על כמה מחבריך ביחידת המחסלים של האימפריה (מסדר ותיק המונה מספר מועט של לוחמים מובחרים) ולחסל את ה"גנסטילרים" לפני שיגיעו לעולמך החביב וישתלטו עליו.

חסרונות? יתרונות!

התנועה במשחק מעט מעצבנת. במקום לנוע בזריזות ולהתחמק מהיצורים הדוחים, אתה זז באיטיות יחסית גם כשדולקים בעקבותיך כמה עשרות מוטנטים שכל מטרתם היא לחסל אותך.

האמת היא שככל שמתקדמים במשחק מגלים שיש יתרון מה בצורת תנועה זו, היות והמתכנתים ניסו ליצור אווירת אימה במשחק ולהגביר את המתח. ולא אגזים אם אומר, כי ישנן מספר סצינות שמעבירות בדייקנות את אווירת הפחד והטרור שמרגישים, בזמן שמסתובבים במבוך ענקי מלא ביצורים דוחים שצצים מכל פינה, בסגנון "הנוסע השמיני".

יתרון נוסף במשחק נעוץ באפקטים הקוליים. האפקטים הנהדרים מכניסים את השחקן עוד יותר אל תוך אווירת האימה - כל זאת בנוסף למערכת הדיבור הדינאמית בינך לבין חבריך למשימה.

מבחינת הצד הוויזואלי ניתן לקבוע שהגרפיקה חדה מאוד, אך אינה מחדשת דבר בתחום זה, בעיקר לאור החידושים והתוספות שניתן לראות לאחרונה בסגנון הזה דוגמת DUKE ו-QUAKE.

לסיכום - משחק זה הוא די טוב, ויתרונו העיקרי נעוץ בשילוב המוצלח בין אימה ללחימה ממבט ראשון.

מאת: בן כספי

MDK
לבוש לרצח

PLAYMATES INTERACTIVE ENTERTAINMENT משחררת לשוק את MDK, כותר תלת ממד שכולם מחכים לו כבר יותר משנה. שלא כמו QUAKE בשעתו, אשר היווה חידוש פרפקטציוניסטי ללא חסרונות לעומת מתחריו דאז, MDK הוא תערובת של גימיקים, הברקות, חולשות וליקויים, אך ללא ספק מוצר חשוב מסוגו.

פוטו-ריאליזם בסביבת תלת ממד

MDK שם אותנו בנעליו, או יותר נכון בחליפתו וקסדתו חסינות הכדורים של נינג'ה עתידני. לבוש למטרת רצח, חברינו הוא צבא של איש אחד, חמוש במקלע אוטומטי וקסדת צלפים משוכללת, המאפשרת לראות נעץ ממרחק של שלושה קילומטר.

המשחק בנוי בסגנון "מכונות וידאו" (ARCADE), בלי התעכבות על עלילה ממשית, כך שבתחילת כל משימה אנו צופים במסך אחד המכיל את שם המשימה ואת סדרת הפעולות שעלינו לבצע.

כפתיח לשלב בו נשחק, עלינו לנחות תחילה באזור היעד. לא, אנחנו לא מוטסים במטוס או במסוק וגם לא בחללית מתקדמת, אנו פשוט צוללים באוויר בצניחה חופשית, תוך התחמקות (מראדארים וטילים) ואיסוף בונוסים.

מנוע התלת ממד

לאחר הנחיתה, מגיע השלב עצמו. כאן נגלה את מנוע התלת ממד המדובר כל כך של MDK. בניגוד למשחקי HEXEN, DUKE, DOOM וכו', בהם נקודת המשחק היא ממבט ראשון (1ST PERSON PERSPECTIVE), ב-MDK אנו רואים את הדמות. היא נמצאת במרכז המסך ומורכבת מ-SPRITE (מספר אובייקטים היוצרים אובייקט מורכב באנימציה) פוטו-ריאליסטי, שצולם ונסרק למחשב.

בכל אופן, הסביבה בה אנו נמצאים איננה צילומית, אלא מורכבת במנוע תלת ממד לא רע, משהו בסגנון מנוע הסביבה של 3D DUKE.

התנועה והלחימה מרשימים מבחינה חזותית, וכאן מתבטא היתרון הגדול של דמות פוטו-ריאליסטית. לרוע המזל, PLAYMATES התעצלו קצת וכשנעים אחורנית צופים באותה אנימציה של תנועה קדמית (מוקרנת בהילוך אחורי). נסו אתם ללכת (שלא לדבר על לרוץ) אחורנית באותן תנועות - כמובן שהדבר איננו אפשרי, ולראות את זה על גבי המסך זה די משעשע. בכל אופן, ביצוע קצת יותר חרוץ ביצירת ה-SPRITE של הדמות היה מוכיח כי שילוב אנימציה פוטו-ריאליסטית בסביבת תלת ממד טומן בתוכו אפשרויות מעניינות לעתיד.

רוץ ואל תביט לאחור

בהתחלה קצת קשה להתרגל לעובדה שרואים את הדמות כולה. קשה לכוון את הנשק למטרה וקשה להתחמק ולירות באותו זמן. אולם, לאחר תקופת הסתגלות העניין משתלם, מפני שהמשחק מעביר תחושה של "רוץ! רוץ! ואל תביט לאחור". ממש מרגישים את הלחץ - אפילו אם אנו בחדר ריק והשמדנו את כל האויבים, אם נעמוד במקום, דמותנו תסובב את ראשה אלינו ותנפנף בזרועה כדי לסמן "קדימה! להתקדם!".

פס-הקול ה"טכנואי" במקצת, בהחלט תורם לאווירה, כמו גם העובדה של-MDK יש יכולת להנחית עלינו הפתעות זדוניות מפעם לפעם.

מעבר לכך, המשחק משתלשל כמשחק מכונות וידאו לכל דבר - ההתקדמות בין המסכים היא לינארית ולמרות שניתן לחזור לאחור (backtrack) בחלקים גדולים מכל שלב, לאחר שסיימנו לחסל את האוכלוסייה בחדר או במשטח מסוים, כבר אין טעם לשוב לשם.

בונוסים, POWER-UPS, כלי נשק מיוחדים וכו', מופיעים בגודל ענקי על גבי המסך וניתן לאסוף אותם על ידי התנגשות בהם.

קסדה בראש טוב

קסדת הצלפים שעל ראשנו הינה יותר מ"עוד נשק", ולמעשה היא מנשק משתמש בפני עצמו המכיל מנוע גרפי פנימי - כשאנו משתמשים בה, אנו עוברים למסך חדש, הבנוי בצורתה של הקסדה, או יותר נכון, במה שחובש הקסדה רואה דרכה בתוספת מטרה במרכז. מעבר לכך, ביכולתנו לשלוט על מנגנון ZOOM בעזרתו נוכל לצלוף באויב ממרחק של עד שלושה קילומטרים. בפועל, שלוש התצוגות העיליות, מיני-מסכים אם תרצו, הן למעשה מצלמות העוקבות אחר שלושת הכדורים האחרונים שירינו דרך הקסדה עד לפגיעתם במשהו.

בין התחמושת נמצאים כדורים, כדורים מתבייתים, מיני-רימוני צלפים, פגזי מרגמה (אותם יש לירות בקשת - מוסיף עוד גימיק למשחק) ועוד. מחוץ למסך הקסדה, ישנם גם מספר כלי נשק פרט למקלע הידני שלנו וביניהם, רימונים, פצצה גרעינית מיניאטורית, סופר-מקלע וכד'.

מוזר ומעניין

MDK, על כל שלביו, מכיל הרבה יותר מאשר מגוון מפות מקוריות מאוכלסות במפלצות המאומנות להרוג. ראשית, השלבים מכילים מספר רב של אתגרים,



מכשולים ומלכודות, החל מסלעי ענק המתדרדרים אחרינו, מנהרות צרות שניתן לגלוש בהן, צוקים או מבנים גבוהים מהם ניתן לראות מטה בעזרת מצנח עתידני משוכלל, מבוך מלא בורות בגובה 1,000 רגל המורכב כולו ממראות ועוד. לעתים האתגרים דורשים קואורדינציה ולעתים מחשבה - הם מאוד מקוריים ולאורך כל המשחק ניתקל בקשיים חדשים וקשים יותר.

שנית, MDK מכיל מנוע אינטליגנציה מלאכותית מתקדם ביותר עבור כל ה-BAD GUYS. במסכים הראשונים של השלב הראשון אולי זה לא נראה כך, כי רוב הדברים מתים מהר מדיי, אך בהמשך, כשנתמודד עם יצורים יותר מתוחכמים מאשר בשר התותחים הרגיל, נוכל לראות שהם מנסים להתמקם במקום הכי טוב אסטרטגית - הם יודעים מתי לירות, מתי לברוח וכו'. למעשה, אם תירה באויב בזרועו והוא ישמוט את נשקו, הצעד הבא שהוא יעשה יהיה לתפוס מחסה או להשתטח ולשלוח בזהירות את ידו בגישוש אחר הנשק שנפל. מרשים.

חבל רק שב-MDK או בכל משחקי האקשן האחרים של היום, עוד לא הצליחו לפתח A.I. (אינטליגנציה מלאכותית) בעזרתה מספר יצורים יוכלו לתכנן אסטרטגיה כקבוצה ולא רק כבודדים. בכל אופן, מהר מאוד, מנוע המשחק גם מחייב אותנו לשפר את ה"אינטליגנציה" שלנו, שכן לעמוד ולרסס מסביב או לרוץ ולירות לכל הכיוונים (שתי האסטרטגיות הנפוצות ביותר) לא עובדות יותר.

מרוב דובים לא רואים את היער

MDK, ממש כמו QUAKE ו-DUKE, מכיל מסכים בהם ניתקל בהמון אויבים שיורים מכל עבר. כתוצאה מכך, במקום להתרכז ולחוות את אותם אתגרים וקשיים שציינתי קודם, אנו עסוקים תחילה ב"ניקוי השטח". נכון, לעתים מוצדק שיהיה מסך מלא במפלצות, אך ב-MDK ישנו מספר רב מדיי של מסכים כאלו - מספר אנשים שצפו בי משחק, לא הבינו מה ההתלהבות הגדולה מ-MDK, והמשפט "בסה"כ אתה מסתובב ויורה לכל כיוון" היה שגור בפיהם.

מנגנון ה-SAVE

שלבי המשחק ארוכים ורק בסופו של כל שלב ניתן לבצע שמירה. ראשית, אינני מבין מה הטעם בלגרום לשחקן שהתקדם במשך שעה ארוכה יותר ממחצית השלב, להתחיל מהתחלה את כל המסכים, רק כדי להיפסל באותה נקודה בה נכשל קודם לכן. מדוע לא לאפשר לנו לשמור את המשחק בדיוק בנקודה בה אנו נמצאים, ממש כמו בשאר משחקי ה-DOOM למיניהם?

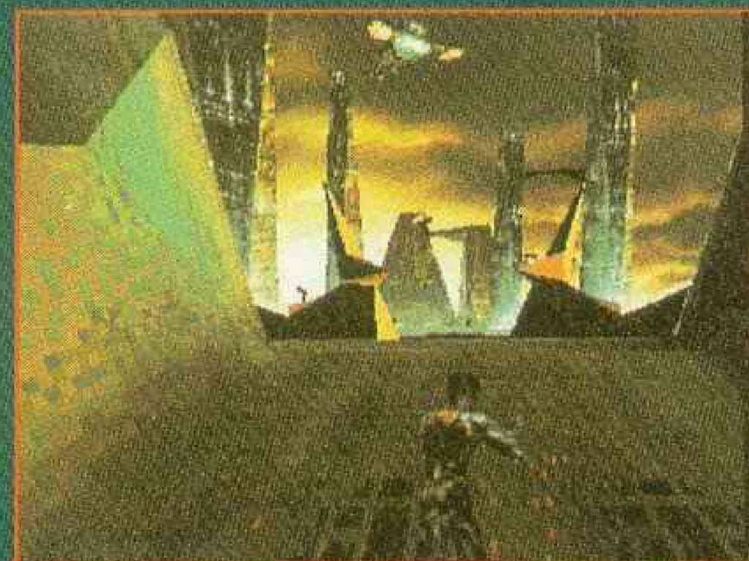
התשובה היחידה לשאלות אלו היא "כדי להאריך את משך המשחק". כלומר, במקום לבנות עוד עשרה שלבים, החבר'ה ב-PLAYMATES INTERACTIVE החליטו ללכת בדרך הקלה וביטלו את האפשרות לשמור משחק בתוך השלב.

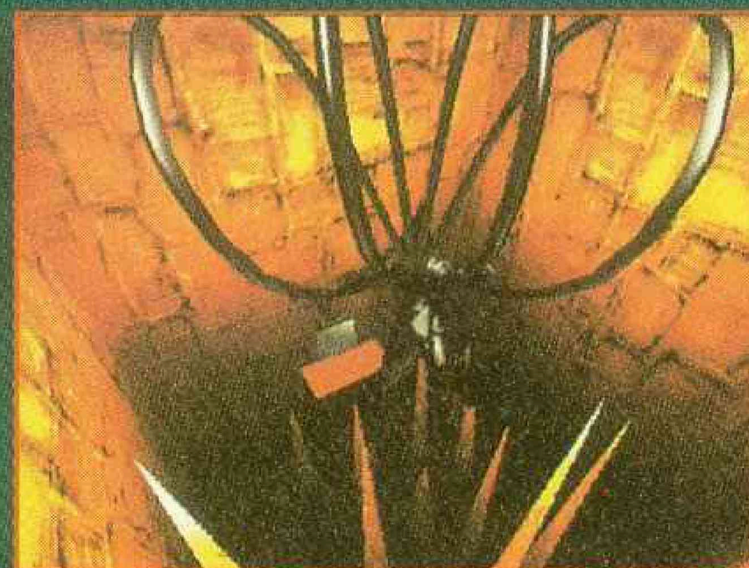
שנית, וזו סיבה הרבה יותר קריטית - לא לכולנו יש תמיד שעה או שעתיים פנויות באופן רציף. חלק גדול מציבור שחקני המחשב מתקדם חצי שעה, רבע שעה (לפעמים אפילו פחות) שומר את המשחק וממשיך ביום אחר - צריך לזכור שמשחקי מחשב אינם קיימים רק עבור ילדים בחופש עם המון זמן פנוי.

שווה לירות

בסופו של דבר, כשבאים למאזניים הגדולות ושמים את כל טיעוני ה"בעד" מול טיעוני ה"נגד", הכף נוטה לטובת ה"בעד" משום ש-MDK הוא משחק אקשן תלת ממדי טוב.

הוא ייחודי במקוריות שלו, באתגרים שהוא מציב ובשימוש במגוון רב של מנשקים (קרב, קסדה, דאייה, טיסה/נסיעה בכלי רכב שונים ועוד). לצערי, העצלנות של היוצרים (המוכשרים מאוד), שגרמה להם "לחפף" בבניית האנימציה של דמות הגיבור ובעניין המשחקים השמורים, היא שמשאירה את המשחק טוב ומונעת ממנו לקפוץ שלב אל מצוין.











מאת: ג'ולי קוריטו-עזז

לפני מספר שבועות החל מסע השיווק הרציני והמאסיבי ביותר שידע שוק הלומדות הישראלי. הפרויקט שנחשף כל כך לאור הזרקורים נקרא "הספרייה החינוכית" והגוף שעומד מאחוריו הוא מט"ח (המרכז לטכנולוגיה חינוכית). וכך, לאחר עשרות שנים של ניסיון ועבודת מחקר משותפת עם אוניברסיטת תל אביב, מובא לפנינו אוסף לומדות עשיר ביותר, שכמעט ואין בית ספר בישראל שלא נעזר בחלק ממנו.



TOWARDS BAGRUT
הכנה לבגרות באנגלית

אם אתם בכיתה יא' או יב' אתם בוודאי מצויים בעיצומה של קדחת בחינות הבגרות, בין השאר הבחינה באנגלית.

התוכנה היא לומדת הכנה לבגרות באנגלית ברמה של 4 ו-5 יחידות, והיא מאושרת על ידי משרד החינוך לתלמידי יא'-יב' וכן לתלמידי המכינות ללימודים גבוהים.

היא משלבת לימוד ותרגול בנושאים הנדרשים בבחינה, כגון: הבנת הנקרא - קריאת טקסטים ותשובה על שאלות, הבנת הנשמע - האזנה לקטעים ותשובה על שאלות, Close - השלמת מילים חסרות בטקסט נתון ודיאלוג - השלמת שאלות בדו-שיח ושכתוב משפטים.

התוכנה מקיפה את כל החומר הנדרש בבחינה בדקדוק ובהבנת הנקרא, והיא כוללת מבחני מתכונת ומילון המותאם לכל יחידה. מעבר לכך, קיימת אפשרות של קבלת תשובות לשאלות הפתוחות, כמו גם אפשרות לבדיקת איות.

לתוכנה מצורפת חוברת ובה כל קטעי הקריאה של המבחנים בהבנת הנקרא, כפי שהם מופיעים בלומדה, כך שהתלמיד יכול לסמן בחוברת פסקאות נבחרות, מילים חדשות וכו'.

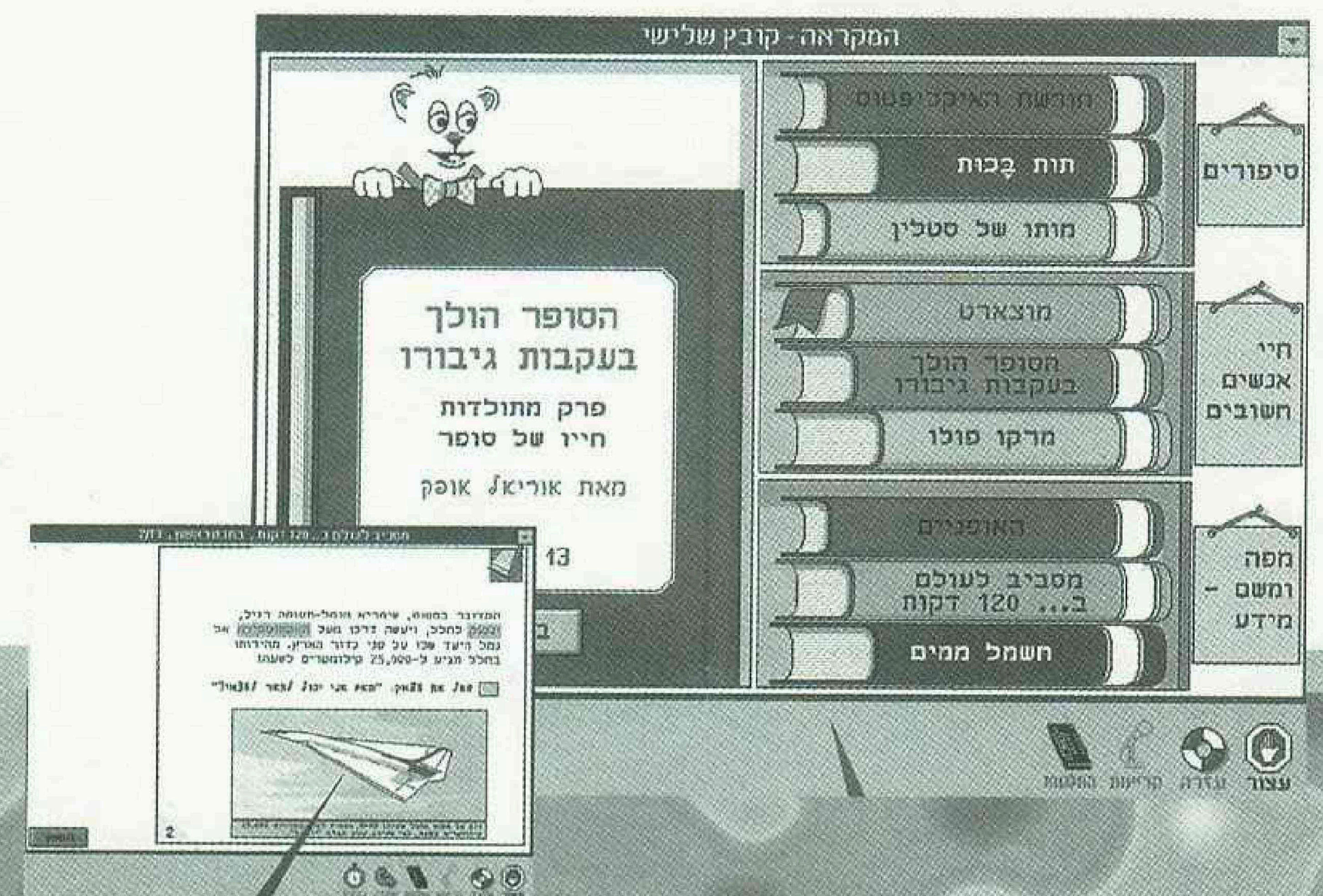
כל שנותר הוא לאחל בהצלחה לנבחנים.

המקראה
ספריית מולטימדיה

אומרים שהפרויקט נועד להביא לעידוד הקריאה ולטיפוח הבנת הנקרא. לפני שהסכמתי עם ההגדרה, נשלחתי לבדוק איך זה עובד.

בלומדה שלושה קבצים המדורגים על פי רמת קושי ומכילים לא פחות מ-23 סיפורים, אגדות, כתבות ועוד. כל טקסט נפתח בהקדמה ("רגע לפני") המאפשרת הבנה מוצלחת יותר של הנקרא ובזמן העבודה ניתן להיעזר במילון, בשאלות מכוונות ובתקציר של הסיפור, כשבסוף נערך מבדק בו מוצגות מספר שאלות נכון/לא נכון שצירופן יוצר סיכום ממצה של העלילה.

לאחר הקריאה ניתן לעבוד במספר מסלולים: **בין השורות** – כניסה מעמיקה יותר למשמעות הטקסט, **מבט על עבודת המחבר** – בחינה של מסר הסיפור וכו', ידע נוסף – סקירה של ידע נוסף שקשור לנושא קטע הקריאה, **מילים מילים** – בחינה של מילים, סיומות, ניבים ופתגמים שקשורים לקטע הקריאה **ומבט אישי** – משחק או פעילות אחרת בנושא, הקשורים לקטע הקריאה.



ENGLISH FOR YOU 1
הפעם תוכנה למתחילים

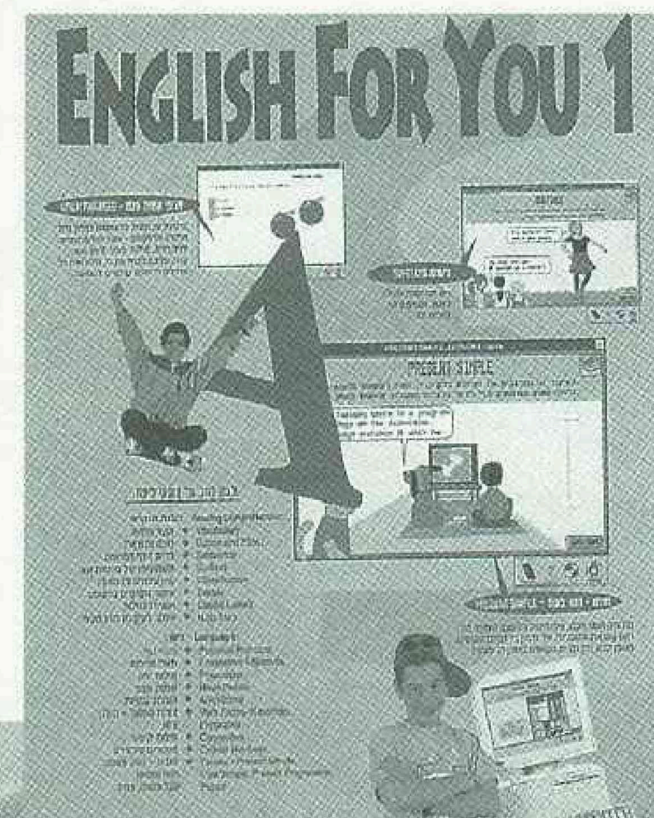
לומדה זו מותאמת לתוכנית הלימודים של כיתות ה' - ו' ומבוססת על לכסיקון אוצר המילים בהוצאת משרד החינוך.

התוכנה מחולקת לשתי רמות לימוד, האחת מתאימה לתלמידי כיתות ה' והשנייה לתלמידי כיתות ו'. בכל אחת מהרמות קיימים שני פרקים, האחד עוסק בהבנת הנקרא והשני עוסק בלשון.

בפרק הבנת הנקרא תוכלו למצוא נושאים כמו: אוצר מילים, תרגול אותיות, אותיות גדולות/קטנות, ניקוד, סיבה ותוצאה וכו', ובפרק הלשון תמצאו תרגול של זמנים, חלקי דיבר, כינויי גוף, שימוש בציווי ועוד הרבה נושאים המקבילים לתוכנית הלימודים הבית-ספרית.

התוכנה עצמה אינה מלמדת את אותיות ה-ABC, אך היא מתרגלת את הנושא בצורה טובה עד כדי כך שגם מתחילים ממש יוכלו להיעזר בה. בפועל, התוכנה עוקבת אחר התקדמותו של המשתמש ומציגה את ההישגים באמצעות ציון (אם רוצים לוותר על המעקב ניתן לעשות זאת על ידי הקשת הספרה 0, במסך הרישום).

בסך הכל, נחמד מאוד.



מבט למדע 2

התקליטור "מבט למדע 2" הוא אחד מארבעה תקליטורים בסדרת המדעים שהוציאה מט"ח. הלומדות פותחו בשיתוף המרכז הטכנולוגי והמדעי של אוניברסיטת תל אביב, במטרה לעורר את סקרנותו של הילד לתהליך של חקר וגילוי.

על גבי התקליטור ניתן למצוא ארבע לומדות:

[הדגשה] חוזר וצומח [סיום הדגשה] - בלומדה זו מסייעים לחנן הגנן לסדר תמונות שצילם בסדר הנכון, לפי מחזור החיים של הצמח.

בתוכנה ארבעה פרקים הדנים בשלבי מחזור החיים: הזרע הנובט, הנבט הצומח, הצמח הפורח והפרי המבשיל. העבודה עם הלומדה אורכת כ-30 דקות ומאפשרת השתתפות במבדק מסכם (מילה עדינה לבוחן).

מעשה בסלע - כאן מצטרפים למר הר אבן העובד בחברה לאספקת סלעים. "מן הסתם", נחשפים לסוגי הסלעים השונים בארץ ולמקומות בהם ניתן למצוא אותם.

בעזרת מעבדה ניידת בודקים את תכונות הסלעים ומגדירים אותם לפי הסוגים השונים, כמו: בזלת, גיר, גרניט, גבס, כורכר ועוד.

בתוכנה ארבעה מרכיבים: **ספריית שימושים** - מאגר מידע, דרכו ניתן לחקור את השימושים של האדם באבן (בניין, רפואה, מזון כלים וכו'). **סרטוני היווצרות** - סרטונים המתארים היווצרות סלעים מגמתיים (מעל פני השטח ומתחתיו), היווצרות סלעי משקע מהחי וכתוצאה משברי סלעים ומהתנדפות מים. **המעבדה הניידת** - שכבר הוזכרה קודם. **והמשחק** - תוך כדי משחק עוזרים למר הר אבן למצוא סלעים בארץ בהתאם לדרישת לקוחות החברה. המשחק דורש צפייה בסרטוני ההיווצרות, קריאה בספריית השימושים ובדיקה של סלעים על ידי המעבדה הניידת.

סודות מן הגן א'+ב' - המטרה היא להכיר את הטיפוסים השונים של איברי הצמח בצמחים השונים. בסודות מן הגן א', לומדים על שורשים, גבעולים ועלים ובחלק השני לומדים על פרחים, פירות וזרעים.

בשתי הלומדות 3 חלקים: **משחק** - בו פותרים חידות בנושא איברי הצמח, **מבדק** - בו שאלות מסכמות על הנושאים כדי לבדוק את הבנת הנושא, **ומידע** - כרטיסי מידע על הצמחים הממוינים על פי השימושים שעושה בהם האדם.

מגוון הנושאים בתקליטור הופך את העבודה לכזו שבהחלט מגרה את הילד ללמוד ולחקור.



איזה צמח מסתתר בשק? כל אחד מהרמזים יעזור לכם, המשיכו לחפש!



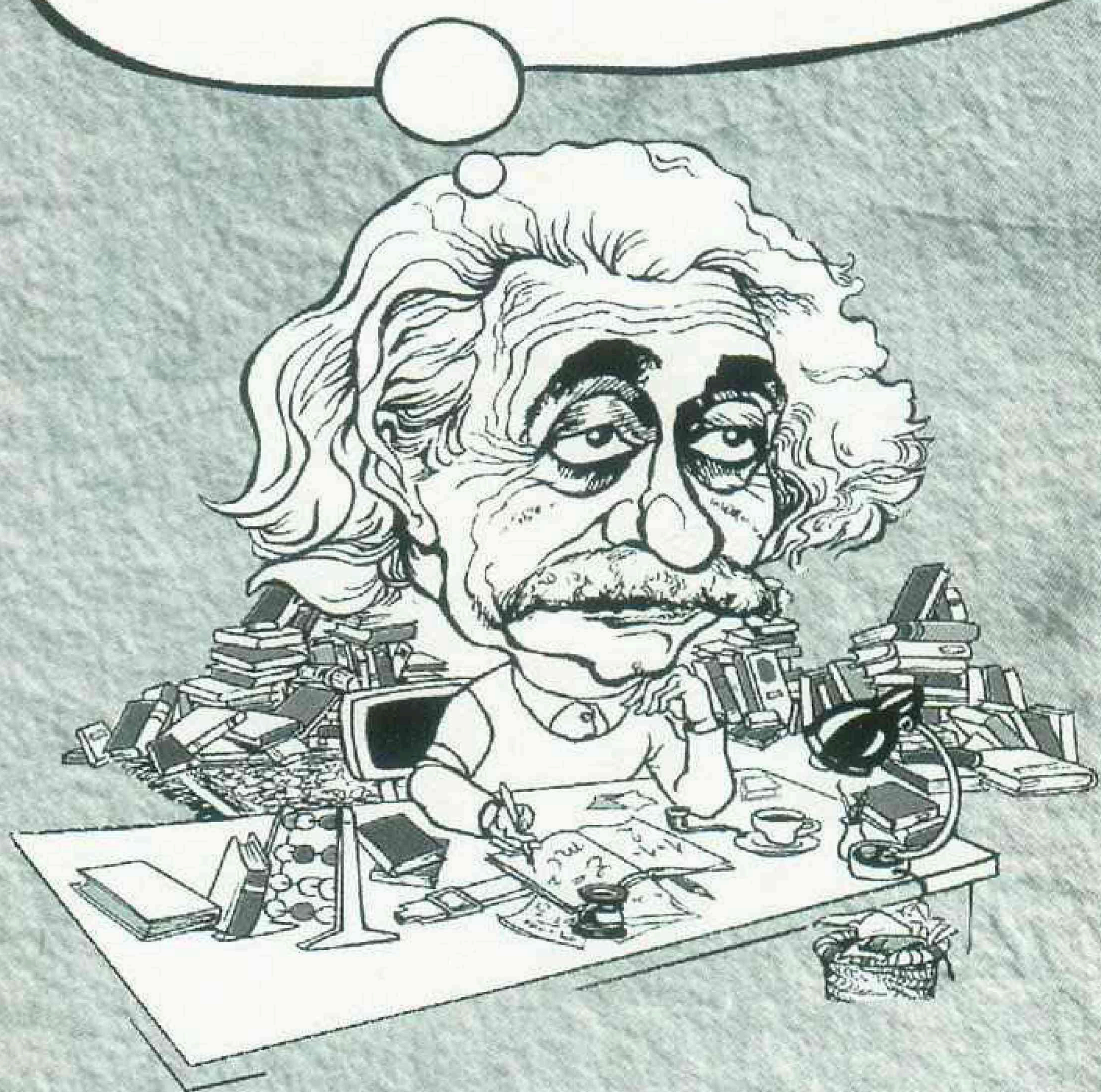




WIZ

74
גיליון

משולחנו של ד"ר וויז



הד"ר מדבר!

העניין הוא כזה: במשך 6 שנים הדוקטור עונה על שאלותיכם הרבות והמגוונות ומעולם לא אמר דבר בעצמו. כש-WIZ פורץ את דרכו לשנה השביעית, טלטל רופאכם הנאמן את גופו הישיש, הפיח רוח צעירה בנשמתו והחליט לערוך ריענון מה במדור. "הדוקטור מדבר!" לא יופיע בכל גיליון, אלא רק במקרים בהם באמת יש לו משהו חשוב לומר.

בנוסף, מעבר לשאלות והתשובות, תוכלו למצוא כמה "פינות" נחמדות בקליניקה: "הוראות הרופא" - פינה המוקדשת לענייני התקנות ותצורות קובצי מערכת, "מרשמים" - מרשמי הרופא מספקים עצות יקרות מפז בנות שורה או שתיים, "להקדים תרופה למכה" - תשובות לשאלות שעדיין לא שאלתם, ואחרונה חביבה, פינת "הנוסטלגיה" - טיפה קטנטנה של פעם, להזכיר לנו כמה מהר אנחנו רצים אל העתיד.

זהו זה, ההפסקה נגמרה וכעת - לעבודה!

העיקר הבריאות,
ד"ר WIZ

דני רוזנברג מחיפה, מספר שמשחק מסוים שהריץ במצב MS-DOS ב-Windows 95 עבד יפה מספר פעמים, עד שיום אחד, ביציאה מן המשחק, אותחל המחשב מחדש במקום לחזור ל-Windows. מאז, כשמריצים את המשחק הוא פשוט מאתחל מחדש את המערכת.

דני היקר. ראשית, שלום רב ואני שמח שכתבת אלינו. שנית דני, אני קצת כועס עליך. אם כבר ישבת, טרחת ושלחת מכתב, מדוע לא הוספת מעט פרטים על המחשב שלך ולא ציינת את שם המשחק? גם אם זה נראה פרט שולי, ייתכן והבעיה נעוצה במשחק ולא במערכת ההפעלה. אתה יודע, לא תמיד "המחשב אשם"... אבל ברצינות, דע לך, שגרסאות מוקדמות של MORTAL KOMBAT 3, SHANNARA ו-MENZOBERRANZAN למשל, מפורסמות בבעיות תאימות ה-DOS שלהם ל-Windows 95, ואם אתה במקרה בעלים של עותק ישן יותר של המשחקים האלו, נסה להחליפו בחנות לעותק חדיש יותר.

בהנחה שמדובר במשחק אחר, אנסה לעזור, למרות המחסור בפרטים. נושא מצב ה-DOS ב-Windows 95 הוא סוגיה מסובבכת. כן, כן, מה שנקרא "MS-DOS MODE" ממלא אזורי דיון באינטרנט, עמודים רבים במגזינים ומדיר שינה מעיניהם של אנשי התוכנה של Microsoft. הדבר המוזר הוא, שב-Microsoft טוענים שתוכנות DOS לרבות משחקים, צריכות לרוץ טוב יותר (היינו, יותר מהר, תוך שימוש בפחות זיכרון וללא תקלות) על MS-DOS MODE מאשר על DOS 6.22 מקורי.

מכיוון שהחברה פיתחה גם את DOS וגם את Windows 95 והיא מספקת נימוקים טכניים המניחים את הדעת, אנו מאמינים לה. מצד שני, מקרים של תקלות ואתחולים כמו שלך, מציפים כאמור כל אמצעי תקשורת העוסק בנושא, מעיתונים עד לאתרים וירטואליים.

אמרת שניסית למחוק את המשחק, האם ניסית להתקינו מחדש? נסה זאת. אם אתה עדיין בבעיה, נסה להתקין את המשחק במחשב אחר עם Windows 95 - אצל חבר, שכן או קרוב משפחה. אם התקלה חוזרת במחשבים שונים, קרוב לוודאי שמדובר בבעיית תוכנה. יחד עם זאת, איני סבור שזו תהיה התוצאה, שכן ציינת שהמשחק פעל באופן תקין לחלוטין מספר פעמים. לכן, אם וכאשר תגלה

שהמשחק מותקן על מחשב אחר ועובד כראוי, נסה לאפיין את השוני בין המחשבים, החל מהבדלי חומרה (מהירות מעבד, גודל זיכרון, כרטיס מסך וכו') וכלה בהבדלי תוכנה (אליו התקנים קיימים במחשב אחד ולא בשני וכד').

לאחר מכן, אם תחשוש לעבוד בשיטת "ניסוי וטעייה" פן תקלקל משהו, שלח לי מכתב נוסף, הפעם גדוש ומפורט, עם כל הפרטים שעשויים להיות רלוונטיים לעניין.

בכל מקרה, בהצלחה!

סער מגני תקווה הוריד תמונת BMP של הסרט SPACEJAM ולא יודע כיצד לפתוח אותה. האם נוכל לעזור לו?

סער הנכבד שלום רב מאוד.

ראשית אני רוצה להגיד לך, כמה אני שמח שאתה סער מגני תקווה ולא סער מהעיר חלם. וזאת משום שבעיר חלם היה פעם איש שרצה לשלוח לקרוב משפחה מעיר אחרת מברק אודות בר המצווה של בנו. מכיוון שהתשלום על המברק היה לפי מילה, האיש קיצר וקיצר את המברק בהניחו שהקרוב יבין לבד את החלקים החסרים. לבסוף שלח האיש מברק ללא מילים כלל - בחינם!

ומדוע עוסק אני בסיפורי חלמאים? מכיוון שנותר לי רק לגרד את קרחת הרופא שלי ממש כפי שקרובו של החלמאי גרד את פדחתו בקבלו דף ריק. סער, ממש כמו דני לפניך - רחמנות על רופא זקן!!! תן לי קצת פרטים: האם הקובץ מכווץ? האם ניסית לפתוח את הקובץ ואירעה תקלה או שמא אינך בטוח בכלל איך קוראים תמונת BMP? ובכלל - על איזה מחשב מדובר ומהי מערכת ההפעלה שלו? רבותיי, אל תתקמצנו בנייר! כתבו מכתבים כאורך הגלות! וכל המרבה הרי זה משובח.

אבל אחרי הכל, אם חשבת לרגע שתצא ללא עזרה - טעית. למרות שיש לי אפס פרטים על הבעיה שלך, יש בכוונתי לפתור אותה לחלוטין!

ובכן, בהנחה שאתה עובד תחת Windows (95 או 3.11) לחיצה כפולה על הקובץ בסייר או במנהל הקבצים אמורה לפתוח אותו (אל הסייר מגיעים דרך התחל - תוכניות - עזרים, ואל מנהל הקבצים מגיעים מחלון MAIN או "ראשי"). אם ברשותך דינוזאור הפועל ב-DOS בלבד אז - א': אתה יודע איזו מתנה לבקש לחופש הגדול ו-ב': אתה זקוק לתוכנת צפייה בתמונות כגון CSHOW.

בהנחה שאתה כבר ידעת איך פותחים קובץ BMP אך קיבלת הודעת שגיאה כלשהי, ייתכנו שלושה פתרונות: האחד - הקובץ גדול מדיי לזיכרון (אפשרות תיאורטית אך מאוד מאוד לא סבירה), השני - הקובץ פגום או שהייתה תקלה בהורדה או שקובץ המקור פגום, והשלישי - ייתכן והקובץ מכווץ - במקרה זה, בדוק מהי סיומת הקובץ (בעזרת DIR, מנהל הקבצים או המאפיינים בסייר). אם היא אינה BMP, אלא CPB, LHZ, ARC, UC2, ZIP, ARJ ועוד, הרי שמדובר בקובץ מכווץ ויש להרחיבו בעזרת תוכנת כיווץ מתאימה.



מרשמים

הפעם בפינת המרשמים חמש עצות שימושיות לעבודה ב-Windows 95:

★ למי שאין מקלדת עם כפתורי תמיכה מיוחדים ל-Windows 95, שימו לב: את מקש המקלדת המעלה את תפריט "התחל", ניתן לחקות בעזרת צירוף המקשים Ctrl+Esc. את המקש השני, המבצע את פעולת כפתור העכבר הימני, ניתן לחקות בעזרת הצירוף Shift+F10.

★ לחיצה על מקש Shift בזמן הפעלת המחשב מחדש, גורמת רק ל-Windows 95 לעלות מחדש, מבלי לאתחל את כל המחשב על התקניו השונים. יעיל מאוד כשמתקינים תוכנות הדורשות הפעלה מחדש.

★ עצה ישנה אבל טובה: Alt+Tab מדפדף בין החלונות הפתוחים (כולל הממוזערים). אגב, Shift+Alt+Tab מדפדף בין אותם חלונות, בכיוון ההפוך.

★ עצה משולשת לאלו מכם שמרבים להתעסק עם לוח הבקרה: לא צריך את הלוח בשביל להגיע ל"מאפייני המערכת" ול"מנהל ההתקנים", אפשר פשוט ללחוץ עם הכפתור הימני של העכבר על "המחשב שלי" ולבחור במאפיינים. גם לחלון התצוגה ניתן להגיע ללא לוח הבקרה - שוב על ידי לחיצה עם הכפתור הימני של העכבר על מקום ריק בשולחן העבודה שלנו ובחירה במאפיינים. ואחרון חביב, לאנשי הרשת ביניכם, כדי להגיע להגדרות הרשת, לא צריך את לוח הבקרה, אלא - נכון, ניחשתם: כפתור ימני על "שכנים ברשת" ובחירה במאפיינים.

★ קיבולת סל המיחזור מהווה 10% מקיבולת הדיסק הקשיח. אם הסל יתמלא, הוא יתחיל לרוקן מתוכו (למחוק) את הקבצים הישנים ביותר שנמצאים בו. ניתן לשנות את ברירת המחדל של 10% בתפריט המאפיינים של הסל אליו נגיע על ידי לחיצת כפתור ימין של העכבר. בתפריט זה, ניתן גם לבטל את פעולת הסל לחלוטין ולאפשר לקבצים להימחק לחלוטין ללא פעולות "רוקן סל מיחזור" חוזרות ונשנות.



מאת: בן כספי

מערכות הקרב

INTERACTIVE MAGIC עשו עבודה נפלאה ביצירת התרחישים למערכות האסטרטגיות, והכילו בגרסת 97' את כל מערכות הקרב מהגרסאות הקודמות – תקופת המלחמה הקרה והתקופה שלאחר 1990. ותיקי HARPOON ודאי ישמחו לדעת שהמשחק מכיל גם אתגר חדש: מערכת תרחישים שלמה הנקראת EC2000. כמו שניתן להסיק משמה, המערכת מכתיבה עלילה המתרכזת סביב השוק האירופי המשותף בתחילת האלף הבא.

איחוד אירופי שאינו כפוף ל-NATO יקרא תיגר על בנותיה הכלכליות של ארה"ב וכתוצאה מכך, יתלקחו מלחמות סחר קטנות, בהן כל מדינה נוקטת בצעדים אינטרסנטיים שאינם תמיד צפויים. כמו כן, חלק מהספינות שיהיו לנו בתחילת שנות ה-2,000 מוצלחות במיוחד. זכרו, אנו מדברים על תקופה שתהיה עוד כ-10 שנים מהיום, אז אל תצפו ל"מדע בדיוני" למרות שהתפתחות טכנולוגית של עשור לא פסחה גם על עולם הימאות.

תשתית

אין שינוי במנשק המשתמש עצמו. אנחנו עדיין מפקדים על כוחות בגדלים שונים וממקמים אותם על המפה בהתאם ליעדים. חשוב לציין שהמשחק איננו מונחה תורים ולמרות שנראה שמשחק ב"זמן אמת" אינו יכול לחשב ריאליזם ורמת דיוק כה חדה מ"עכשיו לעכשיו", HARPOON מצליח בכך, בעיקר מכיוון שמעבר הזמן במערכה אינו "היסטרי" כמו במשחקי WARCRAFT ודומיהם, אלא יותר שקול, הגיוני וריאליסטי.

אין כאן כוונה לומר שהאסטרטגיה בים מתנהלת על מי מנוחות, אלא ישנם רגעים מלחיצים בהם צריך לתת פקודות ולקבל החלטות בשברירי שנייה, כך שאם תיכשל בקרב מסוים, יהיה זה קרוב לוודאי מפני שהגעת לא מוכן, הופתעת על ידי האויב או שפגשת ביריב טוב ממך ולא בגלל שהיד על העכבר לא הייתה זריזה מספיק.

את הפקודות ליחידות השונות אנו נותנים ברמת ההפעלה של המשחק, מתוך תפריט מגוון, ולמרות שניהול פנימי של כל יחידה/ספינה אפשרי, הוא לא נחוץ כדי לנצח.

זה המקום לציין, שהתשתית הידידותית קלה לתפיסה וכל שחקן ילמד להשתמש בה באופן אינטואיטיבי עם הפעלת המשחק. אולם, היכולת לנצח ולשחק בתבונה, היא עניין של ניסיון רב. השחקן חייב לפתח תפיסה של מעבר זמן, חישוב מרחקים וניהול משאבים נכון.

באופן כללי, מנוע ה-A.I (אינטליגנציה מלאכותית) של המשחק משוכלל, מתחשב בכל מסד הנתונים המורכב ויכול להוות אתגר גם לשחקני אסטרטגיה ו-WARGAMES מקצועיים.

מעבר לכך, דאגו INTERACTIVE MAGIC לכלול במנוע המשחק תמיכת ריבוי שחקנים (MULTIPLAYER) וכיום ניתן לשחק מספר שחקנים אנושיים רק דרך AMERICAN ONLINE, אך בעתיד ייתכן ויצאו גרסאות טלאי (PATCHES) חינם להורדה, המאפשרות משחק ברשת ומודם.





ישמחו הימאים!

HARPOON בנוי באופן פתוח, המאפשר קיבולת של תוספות תוכנה ותרחישי קרב עתידיים. בנוסף, הוא מכיל מסד נתונים פרטני ביותר על כל כלי הים הקיימים – לצורך עיונו של השחקן (גם בנפרד מהמשחק).אם אהבתכם לאסטרטגיה מתחילה ב-WARCRAFT ונגמרת ב-RED ALERT, לא בטוח שהמשחק בשבילכם, אך עבור חובבי אסטרטגיה מושבעים, לא כל שכן חובבי אסטרטגיה ימית, HARPOON הוא חוויה אמיתית.

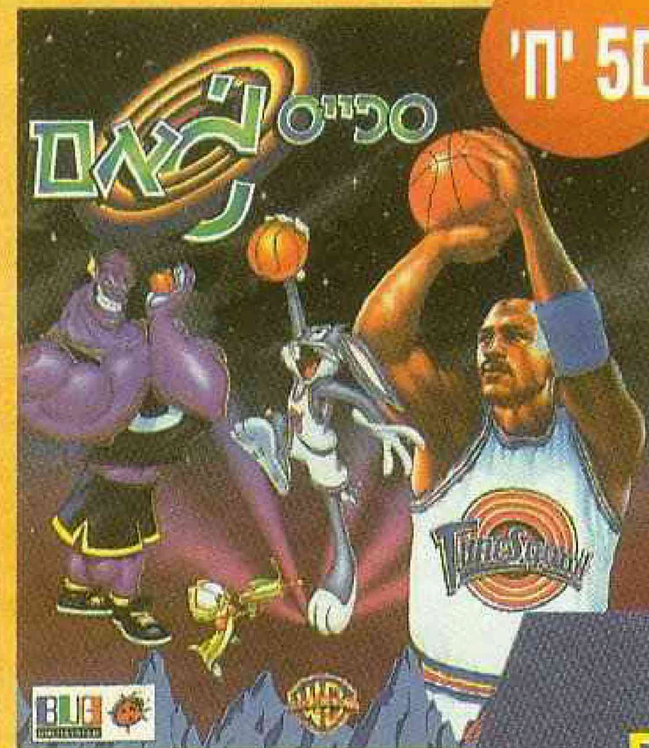
המכרז של WIZ



30 יח'

- **דיסק-מן אישי להשמעת תקליטורים**
  ניתן לחברו למכונית או למערכת
- **כונן SCSI CD-ROM חיצוני**
  למחשב אישי (יש צורך בבקר scsi)

מחיר צרכן: 1,500 ש"ח
מחיר התחלתי: 150 ש"ח



50 יח'

ספייס ג'אם

משחק כדורסל מהיר, מפתיע ומצחיק עד דמעות עם נבחרת הכוכבים של מייקל ג'ורדן והדמויות המצויירות של וורנר

מחיר צרכן: 179 ש"ח
מחיר התחלתי: 20 ש"ח



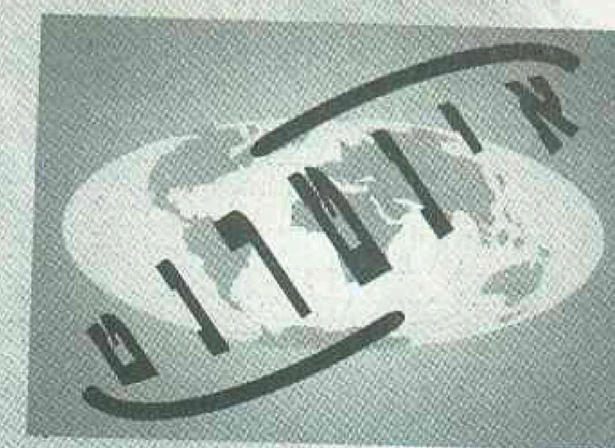
40 יח'

עצב בעצמך את חולצתך

על ידי הדפסה על גבי נייר מיוחד והעברתו לחולצה (מתאים למדפסת סיכות בלבד!)

מחיר צרכן: 299 ש"ח
מחיר התחלתי: 30 ש"ח

להשתתפות במכרז של WIZ התקשרו לטלפון 177-022-0840
והשאירו שם פרטי, מס' טלפון ומס' כרטיס אשראי.



חדשות

מאת: עמית חסון-אלוני

INFOSEEK בבריטניה

לאחר הפלישה הקולנית של YAHOO לבריטניה, פלש עוד מנוע חיפוש לחצי האי.

מנוע החיפוש הפופולרי, INFOSEEK, החל לתת שירותים גם בבריטניה תחת השם UK Plus, והוא מהווה מן מדריך אתרים שתכליתו לסנן אתרים אמריקניים שעשויים לעניין במיוחד את הקהל הבריטי.



מנוע החיפוש, במהדורתו הבריטית, יכלול תחילה כ-40,000 אתרים ויתרחב במרוצת הזמן. כתובת האתר: http://www.ukplus.co.uk.

בכלל, ראוי לציין כי המגמה של הפרדה בין השירותים הניתנים לקהל האמריקני והבריטי קיימת מזה זמן רב בתחום (רק לאחרונה התבשרנו על צאתה של מהדורה בריטית נפרדת למגזין Computer Gaming World) בעקבות השוני הסגנוני בין סוגי הקהל השונים.

הכרזות ב-IBM

לאחר השקעות עצומות יצאה IBM בשורה של הכרזות על מוצרים ושירותים חדשים המיועדים לרשת ובעיקר ל-WEB. אנשי החברה מקווים להפוך לתחנה הראשונה והאחרונה באספקה של מוצרים ושירותים לרשת (מחומרה בסיסית עד תוכנת המנשק וההקמה הסופית).

כזכור, שירותי ה-WEB של IBM באו לענות על צרכים של חברות אשר אינן יכולות או אינן רוצות להתעסק עם ההקמה של אתר ו/או שרת רשת מורכב.

פתיתים

★ חברת Siemens Nixdorf מתעתדת להוציא מחשב רשת משלה אשר ייקרא Scenic Pro Net2. המחשב שנחשב לאחד היקרים יותר בשוק יכלול אפליקציות פנימיות שונות אשר יסייעו בתקשורת עם קניונים וירטואליים.

★ בחברת המחקר יופיטר מנבאים כי ההוצאות על שירותי גלישה באינטרנט יגיעו למיליארד דולר עד סוף השנה הנוכחית, וכי בשנת 2,000 יגיעו לכ-3 מיליארד דולר בשנה.

★ מנוע החיפוש Excite הגיע למקום השני במכירות לשנת 1996 (הכנסותיו מסתכמות ב-12.7 מיליון דולר). עם זאת, החברה סיימה את השנה בהפסדים, בין היתר, עקב הצלחת ה-WebCrawler של AOL.

★ תוכנת לקוח חדשה לדואר אלקטרוני הנקראת Novita יצאה לאחרונה לשוק - התוכנה בנויה כולה ב-JAVA ומאפשרת לשלוח מכתבים בצורת HTML (כולל רקע).
מחירה בארה"ב: 29 דולר.

★ לאחרונה מתנהל משא הסתה מסתורי נגד מרק אנדרסון, אחד ממקימי וראשי Netscape. ההשמצות נגדו מגוונות ונעות החל מניסיונות להפריך את סיפור הצלחתו ועד ללגלוג נבזי ותצלומים לא מחמיאים.

★ חברת America On Line החלה לספק שירותים גם ביפן.



פינת המציאות

קומיקס

בעקבות התגובות הרבות על אתרי הקומיקס החלטנו להקדיש חלק נרחב מהאתרים החודש לחובבי הקומיקס.

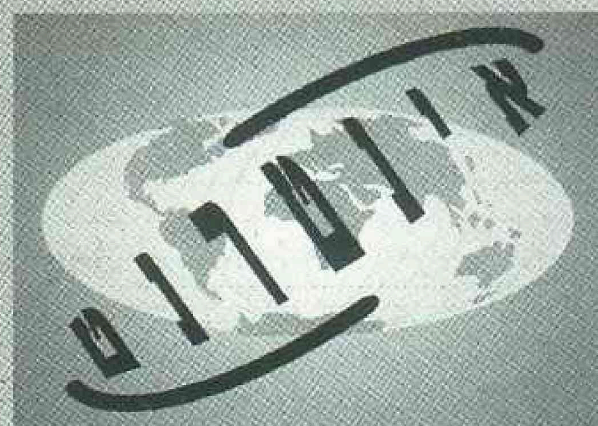
➤ The Comics HotList
http://www.uta.fi/yhteydet/sarjikset.html
רשימה גדולה ומעודכנת של אתרי קומיקס מומלצים.

➤ 100 הגדולים
http://smartworld.com/comics/comics.html
אתר זה טוען כי הוא מציג בפנינו את 100 סדרות הקומיקס הטובות ביותר של המאה. גם אם אינכם מסכימים עם יוצרי האתר, נדמה לי שאין ויכוח על העובדה שהוא מכיל מידע רב וסדרות קומיקס איכותיות.

➤ DaveComics
http://www.davecomics.com
אתר הקומיקס של דייב עוסק בעיקר בדמויות גיבורי העל של קומיקס כמו ספיידרמן וחבריו. האתר מעניין מאוד ומציג אוספים של חוברות קומיקס לפי סוגים, נושאים ושנים.

➤ מדברים קומיקס
Newsgroup:alt.comics
Newsgroup:alt.comics.batman
Newsgroup:alt.comics.classic
Newsgroup:alt.comics.image
Newsgroup:alt.comics.superman

אלו הן רק חלק מועט מהמספר העצום של קבוצות הדיון העוסקות בקומיקס. כמעט על כל נושא שקשור בקומיקס ניתן למצוא קבוצת דיון - החל מדמויות ועד לטכניקות ציור שונות.



אינטרנט

אתר החודש

הכבלים באינטרנט

אתר החודש שלנו הוא למעשה צמד האתרים של שני ערוצי הכבלים, ערוץ 3 וערוץ 4.





רשתות שידור רבות ברחבי העולם מפגינות נוכחות מרשימה ביותר ברשת האינטרנט. אל אלו הצטרפה בתקופה האחרונה גם חברת I.C.P. בהרצת שני אתרים תאומים של שניים מערוצי הכבלים.

האתרים מעוצבים בפשטות יחסית ותוך כדי כך מנסים להדגים פונקציונליות מקסימלית ולא להותיר את הרושם שמדובר בעוד סטיקר על גבי האינטרנט.



למעשה, אתרים אלו משמשים כלוח מודעות אינטרנטי המכיל מידע רב על המתרחש בשני הערוצים - התעדכנות האתרים לגבי תוכניות, סדרות וסרטים מתבצעת בזמן אמת, כך שניתן למצוא תיקונים ושינויים (אם צריך) ללוח



המשדרים המקורי באמצעות מנוע החיפוש המותקן באתרים, יכול המשתמש לבנות לעצמו את לוח המשדרים הרצוי לו, וזאת בסיוע ממסד הנתונים המובנה והעשיר של חברת I.C.P.

בין המידע העשיר שיכללו האתרים ניתן למצוא מידע לא רק על התוכניות, הסדרות והסרטים המשודרים בשני הערוצים, אלא גם מגוון רחב ביותר של מידע על השחקנים המככבים בהם ועל הנעשה מאחורי הקלעים.

בין הפרסומים קיימים יישומים שונים למבקרי האתר, כגון: פורומים אינטראקטיביים, קישורים לאתרי האינטרנט של הסדרות עצמם, חברות ההפקה שלהם ועוד.

בעלי האתר טוענים, כי בעתיד ניתן יהיה לבצע גם שיחות עם הכוכבים המקומיים של ערוצי הכבלים.

כתובת האתרים:
http://www.netking.com/channel3
http://www.netking.com/channel4



כמה משאלים שנערכו בין משתמשי אינטרנט בעולם מעלים מספר תוצאות מעניינות:

1) האם לדעתך יש צורך לחוקק חוקים לשימוש ברשת? (הכוונה לחוקי רשת פנימיים או חוקים בינלאומיים) כן - 87%, לא - 7%, לא השיבו - 6%.

2) האם לדעתך אזרחי הרשת מנומסים? (הכוונה לנימוסי הרשת המקובלים) כן - 40%, לא - 55%, לא השיבו - 5%.

3) האם אתה מוסר מידע כוזב כאשר אתה נרשם לאתר WEB? כן - 65%, לא - 23%, לא השיבו - 12%.

4) האם אתה מקדיש תשומת לב לקריאת הדואר האלקטרוני שאתה שולח? כן - 78%, לא - 15%, לא השיבו - 7%.

המשך מעמוד קודם

★ גל של תוכנות המספקות הגנה מפני התקפות מרושעות של אפליקציות JAVA או ActiveX הציף את השוק העולמי - תוכנה יעילה חדשה מסוג זה נקראת EAC/95 1.1, ומחירה בשוק כ-139 דולר.



פרטי של כולם

לא לפרנואידים

מאת: עמית חסון-אלוני

נושא אבטחת המידע ברשתות מחשבים ובאינטרנט אמנם לא יורד מהכותרות, אך רבים מהמשתמשים אינם מודעים לכך שאפילו על ידי שיטוט אקראי ב-WEB ניתן לחשוף מידע שמעדיפים לשמור בסוד.

האם ידעת שארגונים גדולים, מסחריים, ממשלתיים ואפילו יחידים, יכולים לאתר את כל ההודעות אשר שלחת לקבוצות דיון או לגלות אילו מעברים ביצעת לאחרונה ב-WEB. במהלך החשיפה, ניתן לשרטט פרופיל של מצב כלכלי, נטיות אישיות ודעות פוליטיות (אחרי הכל, המאמרים ששלחת אל קבוצות הדיון יכולים לגלות הרבה).

הפעולות שנעשות היום עלולות להשפיע לא רק על השימוש השוטף ברשת, אלא גם על מצבו הכלכלי-טכנולוגי של המשתמש. האם תרצה למשל, שחברה לסקרי שוק תדע אילו עיתונים או מגזינים אתה קורא כדי לכוון אותך למקומות המתאימים "במיוחד בשבילך"?

ברשת, מבוך המעברים שאתה מבצע בין מקומות שונים, יכול למסור בדיוק את המידע הזה, למרות שמעולם לא התכוונת למסור אותו לאיש.

הבעיה הרצינית

הבעיה הרצינית תורגש כשיותר ויותר אנשים יגיעו לאתרים אשר בהם תהיה אפשרות לדעת מי הם, מהיכן הם הגיעו ומה הם עשו כאן בביקור הקודם. הפרט הבאמת מדהים הוא שלא מדובר כאן בטכנולוגיות מתוחכמות ומסובכות (לא שהיה לארגונים גדולים קושי להשיג כאלו), אלא בצירוף של מספר אלמנטים פשוטים הקיימים בשוק.

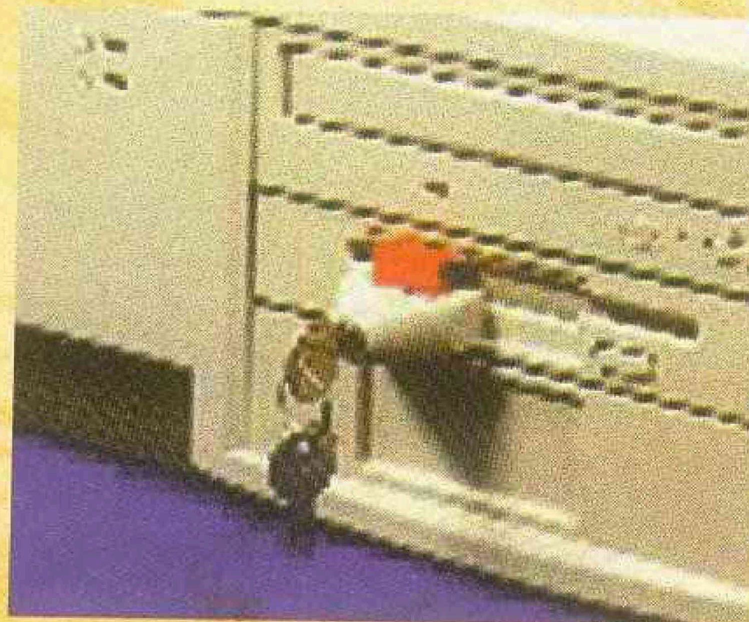
לצורך העניין ביצעתי ניסוי קטן באתר הפרטי שלי. למעשה, בניתי מערכת זיהוי ורישום פשוטה והזמנתי חברי רשת ותיקים לבוא ולבקר מדי פעם באתר. חלקם היו משועשעים מהעניין, ואילו אחרים היו מודאגים עד אימה כשגילו עד כמה פשוט לנהל מעקב שכזה ובעצם ליצור בנק מידע.



קרוב-רחוק

לא מזמן קיבלתי מכתב דואר אלקטרוני מידידה שהתכתבתי איתה בעבר הרחוק (במונחים אינטרנטיים). מאז החלפתי את כתובת הדואר האלקטרוני שלי פעמיים, אך היא לא נזקקה להרבה מאמץ כדי לאתר את כתובתי החדשה.

עבורי, הייתה זו הוכחה נוספת שכמו דברים אחרים ברשת, גם הדואר



האלקטרוני עלול להיות לא כל כך אישי. בעניין זה, העמדה הקיצונית גורסת כי משלוח דואר אלקטרוני הוא פחות בטוח ממשלוח הודעה על גלויה (אם כי אני מטיל בכך מספר ספקות רציניים).

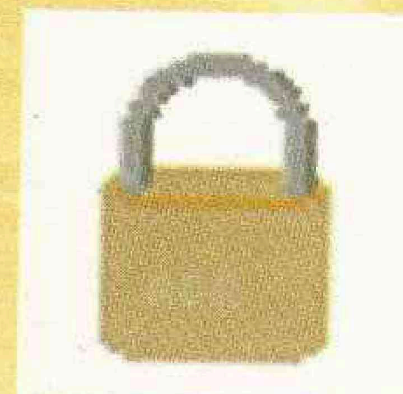
כדאי לזכור שיירוט הודעות דואר הוא אחד הדברים הקלים יותר לביצוע על ידי האקרים ברשת האינטרנט - הודעות הדואר שלך עוברות בדרך כלל חמישה עד שישה מחשבים עד שהן מגיעות ליעדן, ולך תדע דרך איזה מהמחשבים הללו יכול להתבצע ניסיון שכזה.

עצור סיסמה?

אם חשבת שהסיסמה האישית מגינה עליך, כדאי שתתחיל לחשוב שוב. ברוב מערכות המחשב ובכל מערכות האינטרנט, מנהל הרשת יכול לשנות את סיסמת המשתמשים ולעשות כרצונו. במערכות מסוימות הוא אף יוכל לחדור לתיבות הדואר המקוריות מבלי לדעת את סיסמת המשתמש. פרט לכך, במנגנונים מסוימים בנויה מערכת אשר מבצעת רישום של כל תנועה בכל רגע נתון לגבי כל אחד מהמשתמשים - מערכת כזו אף קיימת באחת מחברות האינטרנט הגדולות בארץ.

מלבד זאת, זכור שבדרך כלל קיימים עותקים של כל הודעות הדואר שקיבלת או שלחת אצל מנהל הרשת שלך. הרי בכל פרק זמן קצוב מתבצעים גיבויים לשרתי הדואר כדי שניתן יהיה לשחזר אותם בכל מקרה של תקלה.

חשוב להדגיש כי אנשים אשר ירצו לקרוא את הדואר הפרטי שלך אינם עושים זאת כדי להתפעל מסגנון הכתיבה שלך או של חבריך, אלא כדי להרוויח מכך דבר מה.



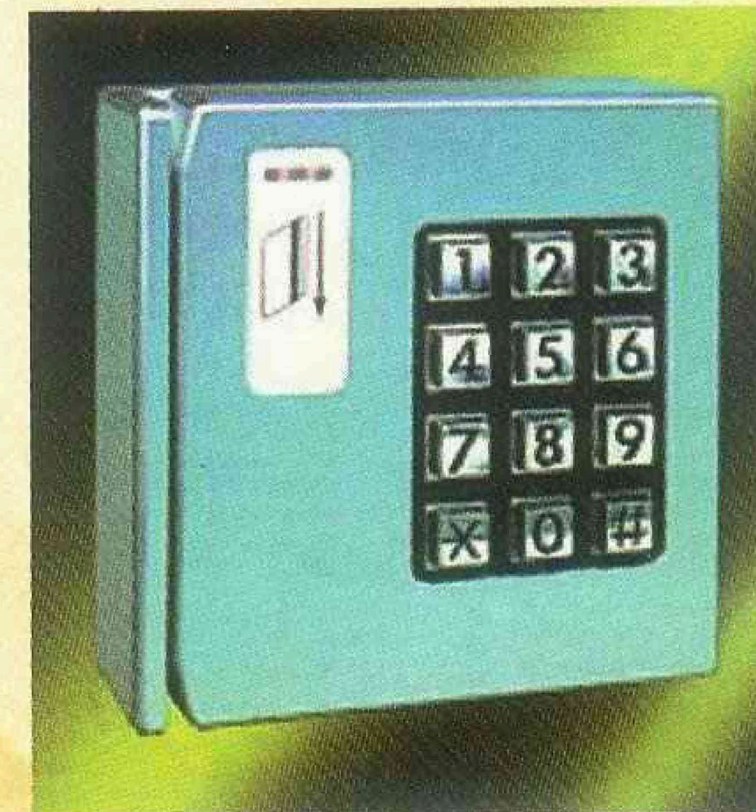






החדשות הטובות

ישנם מספר דברים שניתן לעשות כנגד הפגיעה בפרטיות או כנגד הפוטנציאל לפגיעה שכזו. מאמצים בכיוון זה נעשים כבר בכמה בתי מחוקקים ברחבי העולם ולמרות שהם לא שולטים ברזי האינטרנט, הם עדיין מנסים לעשות דבר מה כדי לסייע בעניין. יחד עם זאת, במקום לחכות למחוקקים הנכבדים מוטב לקחת יוזמה.



המפתח לאבטחת פרטיותך הוא להבין מהיכן מגיעות ההתקפות הללו ולנקוט באמצעים ספציפיים כנגדם.

ישנם שני צעדים עיקריים אשר ניתן לנקוט כדי לשפר את הפרטיות. ראשית, להשתמש בתוכנה החופשית PGP (Pretty Good Privacy), תוכנה יעילה המשמשת להצפנת הדואר האלקטרוני. שנית, ניתן להשתמש בשרתי דואר אנונימיים הנמצאים ברחבי הרשת כדי לשלוח הודעות לקבוצות דיון או ליחידים. אם אתה ממש פרנואיד תשתמש בשתי השיטות, אך עלינו לזכור שאף שיטה אינה בטוחה במאת האחוזים, אם כי הבטיחות המושגת היא מעל ומעבר.

ודאי שמת לב שאת כתובת הדואר האלקטרוני אתה רושם בתוכנת הדפדפן שלך? אפשר לומר כי זה די נוח, אבל, כל מה שקיים בדפדפן בעצם יכול להגיע גם לצד השני. ישנם דפדפנים, בעיקר למערכות UNIX אשר מוסיפים את הפרטים האלו גם כשאינם נרשמים על ידי

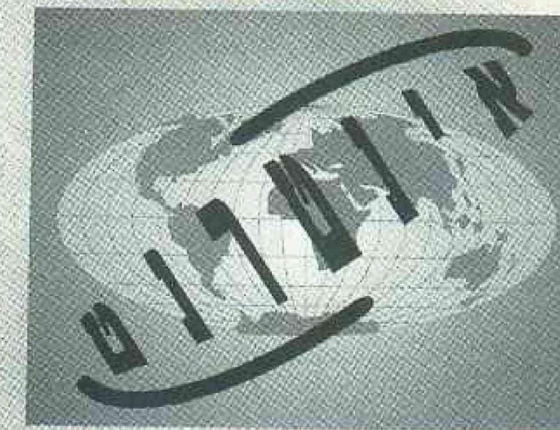


המשתמש. בהנחה שהרוב המוחלט אינו משתמש במערכות הנ"ל, ניתן להשיג אנונימיות מסוימת אם כי תצטרך לשלם על כך בנוחיות השימוש.

אין זה מפתיע כי רוב שרתי ה-FTP האנונימיים דורשים את כתובת הדואר האלקטרוני כסיסמה. אם אתה משתמש בדפדפן לצורך כך, הפרטים מועברים ועליך להיזהר (במיוחד מאתרים אשר מציעים לך פיתויים כגון הגרלות ופרסים) משום שבתמורה להרשמתך, תתבקש לתת פרטים, כמו: גיל, מין, עיסוק, כתובת אלקטרונית וממשית, תחביבים וכו'.

טובות השתיים

לסיכומו של דבר ניתן לומר שפרטיותך בידך. בעוד ממשלת ארה"ב וממשלות באירופה דנות בהשלכות השונות של חוקים מסוימים, הרשת מתפתחת במהירות מסחררת ועליך בראש ובראשונה לדאוג לעצמך. כדאי לחשוב פעמיים לפני שמוסרים כל מידע ואולי בכלל כדאי לשמור שתי תיבות דואר נפרדות, אחת כללית אותה תפרסם ללא חשש ושנייה עליה תשמור מכל משמר ואותה תחשוף רק בפני חבריך הקרובים ובפני אנשים שבאמת צריכים לדעת עליה.



שאלה של סגנון

סדנת HTML

מאת: עמית חסון-אלוני

בגיליון הקודם למדנו כיצד להתחיל ולפתח דף WEB, הראינו את כל התגים ההכרחיים שצריך להכניס כדי שהדפדפן יזהה אותו ובשלב זה, כל מה שניתן לעשות הוא להציג טקסט בגודל קבוע ולא יותר.
הפעם נלמד כיצד לעצב ולשנות את הטקסט לפי הצורך, להגדיל ולהקטין, לשנות סגנון, צבע ועוד.

אם ביצעת מספר ניסויים עם הכתבה הקודמת, ודאי גילית כי כל הטקסט ממשיך ונכתב באותה השורה עד אשר היא מסתיימת בדפדפן ורק אז הוא ממשיך לשורה הבאה. כמו כן, ודאי שמת לב כי התחלת שורה חדשה בקובץ ה-HTML אינה גורמת להתחלת שורה חדשה בדף ה-WEB, וכדי להתחיל שורה חדשה קיימים שני תגים שונים במקצת, הראשון פותח פיסקה חדשה וסימונו <P> והשני שובר את השורה הנוכחית ופותח שורה חדשה וסימונו
 - שניהם, אגב, אינם תגים מיכליים (בעבר התייחסו אל התג <P> כתג מיכלי, אך הדבר אינו הכרחי או נחוץ עוד).

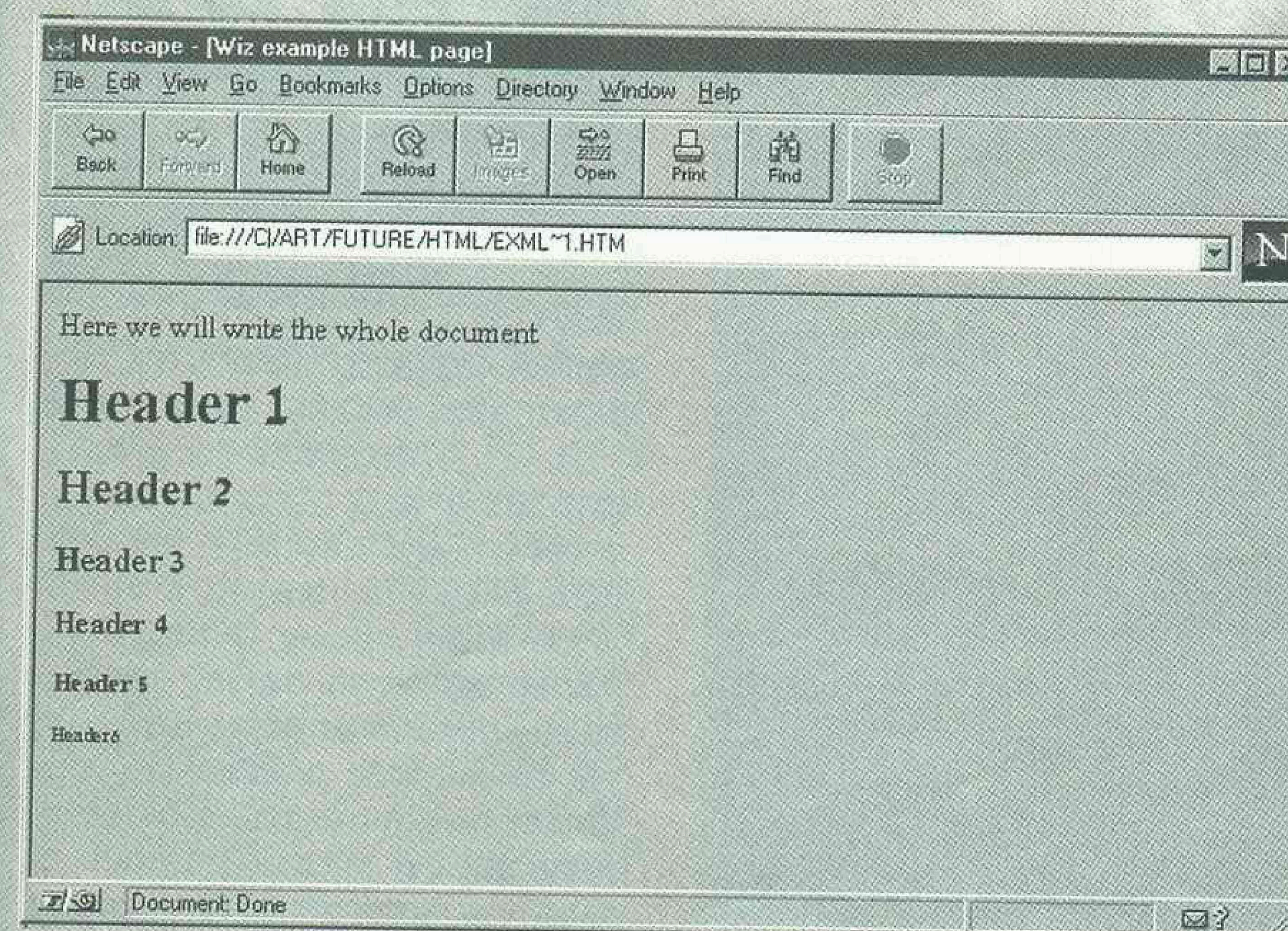
וכך, התג הראשון <P> יסיים את השורה הנוכחית, יצור שורת רווח ויתחיל פיסקה חדשה, והתג השני
 יתחיל את השורה הבאה בצמוד לשורה הקודמת.

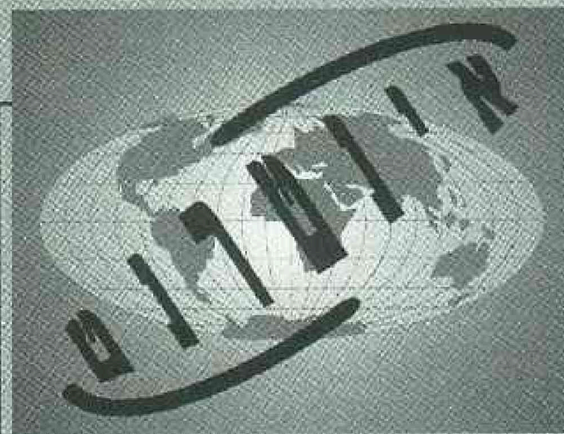
ומה עכשיו?

כעת הדברים מתחילים להיראות מעט יותר מסודרים, אך זה עדיין לא מספיק. כאשר אנו מחברים מסמך או אתר WEB לצורך העניין עלינו להדגיש חלקים מסוימים, אם על ידי כותרות גדולות יותר, הערות שוליות או כל הדגשה אחרת. כדי לבצע זאת, קיימים תגים הנקראים HEADER - אלו שישה תגים, הקיימים עוד מראשיתו של ה-HTML ומטרתם לסמן שש דרגות של חשיבות. החל מהתג הראשון <H1>, המציין את החשיבות הרבה ביותר ויוצר את האותיות הגדולות ביותר ועד ה-<H6> שמציין את דרגת החשיבות הנמוכה ביותר.

תגי HEDAERS הם תגים מיכליים המסתיימים בתג זהה בתוספת הלוכסן (למשל: </H5>). מעבר לכך, תגים אלו מתפקדים גם כפותחי פיסקה חדשה וכאשר תוסיף תג זה, תפתח פיסקה באופן אוטומטי.

סביר להניח שהאתר בתוספת ה-HEADERS ייראה כך:





שאלה לעניין

עוד ועוד שאלות ופניות מגיעות אלינו, אך ברצוני להזכיר כי אינני נוהג לענות על שאלות פרטיות ואינני מחזיר תשובות בדואר אלקטרוני. לכן רק שאלות אשר יעניינו את כלל הקוראים יתפרסמו מעל דפים אלו.

אנונימי: "אני בונה אתר אינטרנט ורציתי לדעת אם מותר לי לשמור קובצי גרפיקה מאתרים אחרים ולשים אותם באתר שלי מבלי לפגוע בזכויות יוצרים?"

נושא זה מורכב ביותר ולכן עלינו לדעת לשמור על "טעם טוב", כאשר אנו מעתיקים קובצי גרפיקה שונים. בכל אופן, קשה להתווכח עם העובדה שרוב האנשים שבונים אתרים פרטיים מעתיקים רקע או קובצי גרפיקה קטנים מאתרים אחרים - אמנם חלק גדול מקבצים אלו הם נחלת הכלל ועם הזמן הלכו וצורפו לנחלה זו קבצים נוספים - כל זאת, בראש ובראשונה בעקבות השלמה עם העובדה שקשה לאכוף כללי זכויות יוצרים על המשתמש הפרטי.

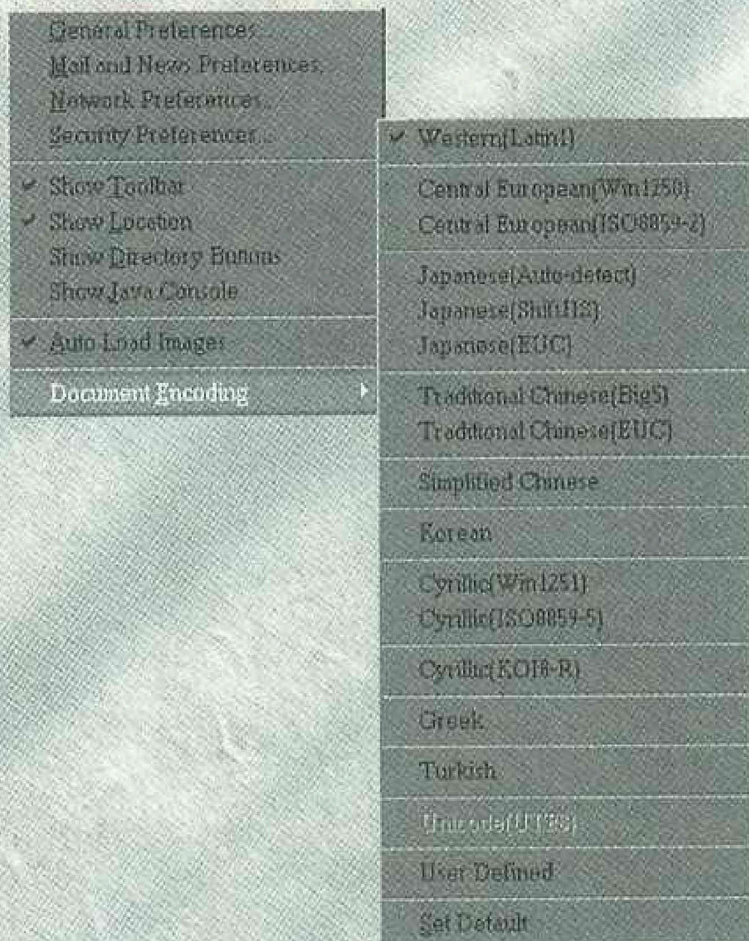
התייחסות הרשויות, שונה לחלוטין באשר לגופים מסחריים העוסקים בהפצה; כאן אנו כבר גולשים לעבירות של מרמה וזיוף, ולעתים אף לפלילים.

נועם מחיפה: "היכן ניתן למצוא תוכנה שיוצרת שרתי IRC?"

נועם, קשה לי לענות לך משום שאינך מציין באיזו מערכת הפעלה מדובר. בהנחה שאתה עובד עם Windows 95, אמליץ על האתר של TUCOWS בו קיים שרת IRC, אך צריך לזכור שהשרת יעבוד רק כאשר אתה מחובר לאינטרנט.

הדר אשר: "היכן ניתן להשיג את Netscape 4?"

תוכנת ה-Netscape 4 כבר נמצאת תקופה ארוכה באתר של Netscape (http://www.netscape.com) וברוב אתרי המראה שלהם. אך עלינו לזכור כי עדיין מדובר בתוכנת ביתא והיא כוללת מספר לא מבוטל של באגים, מה גם שגרסת הביתא בדרך כלל אינה מושלמת כגרסת הניסוי שמופצת לגורמים אחרים ("מיוחדים") כמו צוותי פיתוח.



ישראל גוטינגר מנתניה: "הורדתי את הגרסה האנגלית של Netscape 3.01, אך אחרי זמן מה האותיות האנגליות הפכו לאותיות מוזרות ובלתי מובנות, האם הבעיה אצלי או באתר?"

ראשית, אם מדובר באתר אחד בלבד אז כנראה שלא מדובר באתר האנגלי. ראוי להזכיר שכשם שיש אתרים בעברית ברשת האינטרנט, קיימים גם אתרים בשפות אחרות כמו איטלקית, רוסית, ספרדית וכו', כך שייתכן ומדובר באתר מסוג זה.

אם מדובר בכל האתרים אליהם אתה נכנס ייתכן כי שינית בטעות את הגדרת השפה ב-Netscape (את הגדרת השפה משנים ב-Options > Cocumrnt Encoding) - בדוק אם מוגדר שם הערך Western.

אפשרות נוספת היא כי ייתכן ששינית את הגדרת השפה בכל מערכת החלונות, אם כי אין זה סביר.

גלית מראשון לציון: "דיברתי ב-I.R.C בעזרת תוכנת mIRC וראיתי כי אנשים כותבים בכל מיני צבעים, איך עושים זאת?"

בגרסאות החדשות של ה-mIRC, אכן קיימות אפשרויות מגוונות לשימוש בצבעים או באלמנטים אחרים של שינוי הטקסט. כדי להשתמש בצבעים הרצויים יש להקיש CTRL-K ואת מספר הצבע הרצוי מ-1 עד 16.

כמו כן, ניתן לשנות את הרקע של הכתב על ידי רישום מספר הכתב + פסיק + מספר הרקע, למשל 8,4 יכתוב בצבע צהוב על רקע אדום.

ההדגשות הקטנות

תגי ה-HEADER עוזרים לנו ביצירת כותרות וכותרות משנה, אך אינם יוצרים הדגשות בקנה מידה קטן יותר, למשל הדגשה של מילה בודדת או סימון לציתות. כדי להשיג את אלו קיימים שלושה תגים נוספים (גם הם מיכליים), תגים אלו הם: <B> - היוצר עיבוי הכתב, <I> - היוצר כתב נטוי והתג <U> - היוצר קו תחתון.

את התגים ניתן ליישם בנוסף לתגי ה-HEADER שראינו קודם והם אינם באים במקומם, כך שניתן לכתוב בכתב נטוי כותרות גדולות, ליצור כתב מעובה ביחד עם קו תחתון או כל קומבינציה אפשרית אחרת. ככלל, מומלץ לזכור כי תגים מיכליים אלו פועלים בדיוק כמו סוגריים - ראשית נסגר התג הפנימי ורק לאחריו התג החיצוני.

כללי ההצבה נוגעים לכל התגים המיכליים אשר נפגוש בהמשך מכל סוג שהוא.

```
<H2><B>This is a bad statement</H2></B>
```
זוהי דוגמה להצבה לא נכונה של התגים.

```
<H2><B>This is a good statement</B></H2>
```
זוהי ההצבה הנכונה.

בגיליון הבא נלמד דרכים נוספות לשינוי צורתו, צבעו ומיקומו של הטקסט בנוסף לשיטות ולכללים נוספים הנוגעים לעיצוב הטקסט על גבי הדף.

תודה על כל המכתבים, הפקסים וה-E-mail-ים שאתם שולחים אלינו. המשיכו לכתוב, להביע דעה, לשאול, לספר על אתרים מעניינים שאתם פוגשים לאורך הדרך ולהציע הצעות.

הכל לכתובת: WIZ - מדור האינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114; בפקס: 03-5708174; או ב-E-mail: interwiz@shani.net.

FABLE
מעשייה מצוירת

מאת: דוד זילברשטיין

הפעלת המשחק FABLE מעבירה אותנו לתקופת ימי הביניים, אל עולם פנטזיה שצויר בגרפיקה ידנית (ולא ממוחשבת) משובחת ותוך שימוש בפס-קול כמעט מושלם.

תשומת הלב שהשקיעו אנשי SIRTECH בהזנת חושי הראייה והשמיעה, כמעט ומאפשרת לנו להריח ולמשש את העולם מסביבנו או לפחות לדמיין כיצד היינו עושים זאת.

בהקשר זה, חשוב לציין שקשה יותר ליצור גרפיקה ומוסיקה המהווים בסיס למשחק, מאשר ליצור גרפיקה ומוסיקה מצוינים אך תלושים מהקו העלילתי והדמיוני שרקמו המתכנתים.

אל תעשו מזה סיפור

לרוע המזל, FABLE דואג לאזן את עצמו ולמרות שהשקיע דמיון ונשמה בצד החזותי של המשחק, הוא נבוב וריקני מבחינה תוכנית.

בתחילה, סיפור המשחק מגביר את הציפייה - יחד עם אלמנטים מז'אנר האגדה והמעשייה מתגוללת לה עלילה על עולם פנטזיה הנשלט על ידי MECUBERZ האדיר, שנאלץ להתמודד עם בגידה בממלכה. מקור הקנוניה בא מכיוון הקוסם הגדול, ISHMAEL, וארבעה מחבר מרעיו, המנסים לתפוס את השלטון, אך נכשלים בכך.

בעוד ISHMAEL הבוגד מצליח להימלט, MECUBERZ נועל את ארבע עונות השנה בתוך אבני קריסטל, ומשאיר לנו עולם נטול-עונות כעונש ואזהרה. על משמר הקריסטלים הוא מפקיד את ארבעת שותפיו לפשע של ISHMAEL אשר הפכו לצורות חיים המתאימות יותר למשימה (גורגונה, ענק קרח וכו').

מספר שנים לאחר מכן, הנער QUICKTHORPE (זה השחקן) יוצא למשימה הגדולה - לשחרר את עונות השנה.

כאן מתחיל הסיפור וכאן, בעצם, מתחילה הבעיה. QUICKTHORPE יוצא למסע ההצלה ללא סיבה ברורה. למה דווקא הוא? מהו סיפור הרקע שלו? המשחק לא מספק תשובות לשאלות האלו.

איך לעשות מה

מנשק המשחק, משתמש כולו בעכבר,







ללא צורך בעבודת מקלדת. בעוד שהכפתור הימני משמש לדפדוף בין הפעולות ה-Quest-יות, כגון: לקחת, לדבר, להסתכל וכו', הכפתור השמאלי מבצע כל פעולה על הנקודה בה עומד הסמן.

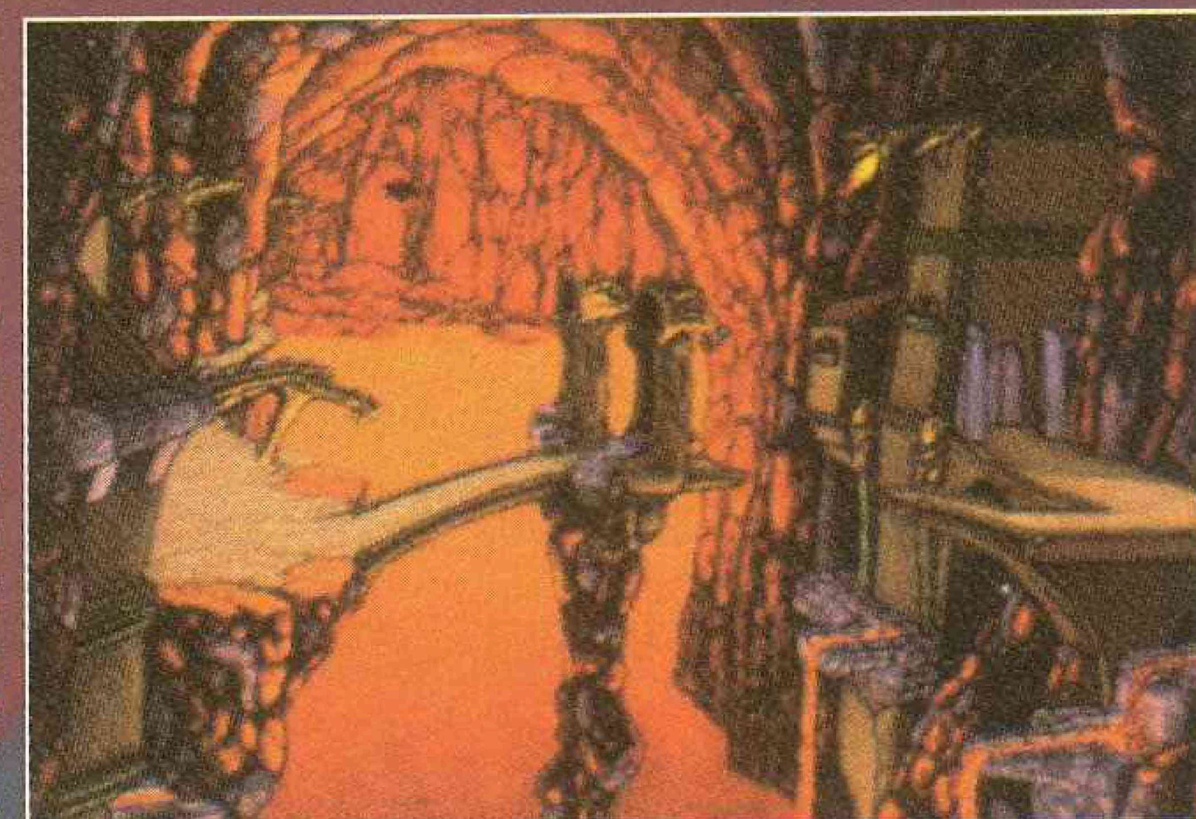
מנשק נשיאת החפצים (ה-INVENTORY) מובא בצורת חלון, שניתן לשנות את גודלו ולהניחו בכל מקום על המסך - תכונה מעניינת, המקלה על חיינו בסיטואציות מסוימות, בהן שימוש בחפץ מסוים עשוי להיות הכרחי.

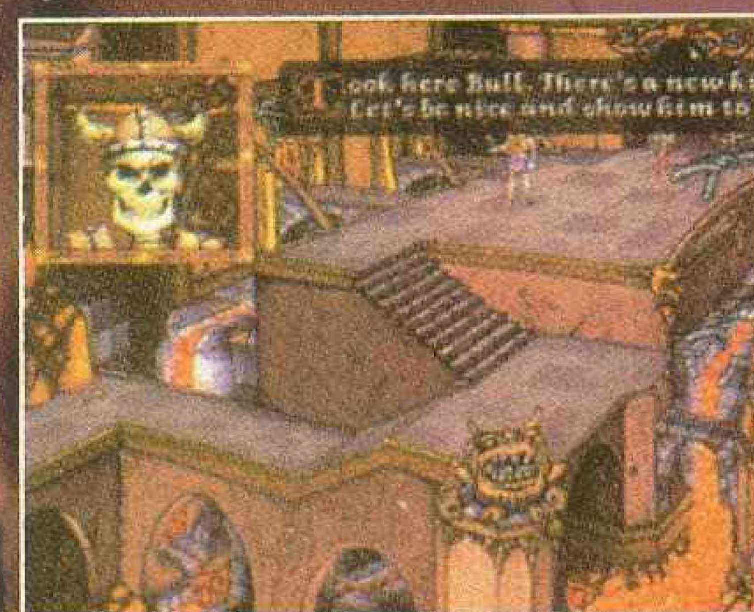
בזמן שהשילוב בין הגרפיקה ופס-הקול לאווירת האגדה היה מוצלח, תשתית המשחק חסרה דפוסי קישור מסוג זה. באופן בסיסי, עליך להעביר את QUICKTHORPE בכל מסך וללחוץ עם העכבר על כל מה שתראה. אם זה מגיב, זז או ניתן לנשיאה - מה טוב, אם לא - שום דבר לא קרה. צריך להבין שב-FABLE לא ניתן לבצע פעולות מסבות נזק ואין מקום לפחד, להשתמש או לתת חפצים - כך שאם דמות או אובייקט לקחו את החפץ שלך, סימן שזה מה שצריך היה לקרות.

וכך, יוצא שהטיפ הכי גדול למשחק הוא - לך לטייל, תיהנה מהנוף, וקח כל דבר שאינו ממוסמר לרצפה. לזכותו של FABLE ייאמר, שלחיצה על אובייקט מסוים המאפשר איזושהי אינטגרציה, תגרום לפתיחת חלון דיאלוג המאפשר בדיקה מדוקדקת יותר של העניין.











אין עם מי לדבר

הטיול בעולם המשחק של FABLE הוא מסע קניות רב-גוני, אך הדיאלוגים והאינטראקציה עם דמויות המשחק כמעט ומצילות אותו.

כאמור, ליהוק הקולות מצוין, ורמת המשחק המתקבלת של הדמויות המצוירות גם היא טובה. בכלל, נראה שכל דבר שניתן למדוד בצורה חזותית קיבל טיפול מצוין ב-SIRTECH, אך הדברים שמתחת לאיפור כמו התוכן וה"בשר" של המשחק, הם די רדודים.

התיאוריה שלי היא, שהחבר'ה בצוות הפיתוח ראו כל דבר יפה במשחקים אחרים ומשכו אותו אליהם. וגם אם בחלקים החזותיים עלה הדבר יפה, בענייני הדיאלוג, המצב קטסטרופלי.

תסריטאי SIRTECH ניסו ליצור מנגנון משחקי המשלב הומור בדומה למסורות ה-Quest של SIERRA ו-LUCASARTS. אולם, במקרה זה, מסתבר שההרפתקה דורשת יותר מאשר לזרוק איזשהו PUNCHLINE לשיחה. הדיאלוגים אינם מקושרים לעולם הפנטזיה או לעלילת המשחק, וכתוצאה מכך, כל אותה אמינות ואווירת ימי הביניים שפס-הקול והגרפיקה החדירו בנו, יורדים לטמיון. לדוגמה, כשצייד פלוני מעליב את צורת הלבוש שלנו, אנו משיבים משהו בסגנון "שגם בגדיו של הצייד לא עוצבו על ידי ARMANI". ואם חלקכם יכול למצוא את העניין משעשע, הערות מסוג זה מקלקלות תמימות מסוימת, ההכרחית ליצירת האווירה הנכונה, מה גם שבמקרים רבים הן פשוט חסרות טעם.

חוד לי חידה

כדי שלא ייווצר הרושם ש-FABLE הוא אוסף של בדיחות חסרות משמעות בעולם מצויר בקפידה, יש לציין שבין מסעות איסוף החפצים אנו נתקלים במספר חידות ופאזלים. האתגרים הלוגיים הנפוצים ביותר הם "טול ממנו את החפץ הזה ותן אותו לאיש ההוא". אולם, בכמה מקומות במשחק, אנו נתקלים בחידות מילוליות או מכניות שיש לפתור כדי להתקדם.

דורש שיפור

FABLE איננו משחק רע. גם אם נשמעה כאן ביקורת חריפה במקצת, הרי זה בגלל ש-FABLE מציג את עצמו כמשחק מן השורה הראשונה וכאחד כזה, עליו לעמוד בסטנדרטים מסוימים. אמנם הוא אינו עומד בכולם, אך הוא עדיין Quest טוב בעולם פנטזיה, ברמת קושי קלה עד בינונית.

הסיום הגנוז

הסיום המקורי של המשחק בא לידי ביטוי בהתפכחות של חולה במוסד לחולי נפש שפשוט הזה את הסיפור. כשהתרעם על כך קהל השחקנים הראשוני, מיהרו ב-SIRTECH לשנות את הסוף - לא נגלה בדיוק מהו, אך הוא בהחלט יותר מתאים.



שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער, אבי סבג, שירי יקיר, צוות חקירה משטרתי מיוחד ופרקליטות המדינה.

אבודים בחלל

החלל, הגבול האחרון. אלו הם מסעותיה של ספינת החלל צ׳ורבה, משימתה בת חמש השנים היא למצוא סדרת מדע בדיוני ראויה לשמה, לגלות מפיקים חדשים ושחקנים מוכשרים, ללכת באומץ לאן שאיש לא העז בעבר. מוסיקת פתיחה נועזת, תמונות חלל, כל החרטא...

"קפטן מורגן, החיישנים קולטים הפרעה בלתי מוסברת בחלל, מדובר בחור שחור עצום!" אמר קצין האבטחה הראשי, סא"ל אבי סבג.

"זהו החלל הריק שנוצר אחרי שנגמרה הסדרה מסע בין כוכבים - הדור הבא." אמר קצין המדע, תא"ל ערן בן-סער.

"אני קולטת מיליוני ישויות מאוכזבות על סף דיכאון!" אמרה היועצת, רב-סרן (במילואים) שירי יקיר.

"אלו הם הטרקים." אמרה קפטן מורגן לה-פיי, "עלינו למצוא להם סדרה חדשה בטרם ינסו לעלות באוב את רוחו של קפטין קירק, ואלוהים יודע שהוא סבל מספיק."

הצוות החוויר.

"סא"ל אבי פלופ 9!" פקדה הקפטן.

החללית השמיעה קול ווווווום עמום ונמתחה לאורך שבעים מטרים, ואז בסלינג ענקי עברה למהירות פלופ.

לאחר שלוש נקודה תשע שניות נשמע קול במערכת הכריזה.

"עצרו מיידו!"

"מה קרה?" שאלה קפטן מורגן בקשר.

"לא ראיתם את השלט!"

"איזה שלט?"

"המהירות במסלול זה מוגבלת לפלופ 7!"

בחדר הפיקוד התממש שוטר תנועה מקריח, "אני חייב לרשום לך דו"ח."

"איך קוראים לך?" שאל תא"ל ערן.

"פקד גריבלדי, לשירותך."

"אתה לא קצין האבטחה בפפיון 5?" שאלה רב-סרן (במילואים) שירי.

"כן," אמר גריבלדי בקול משועמם, "אבל השכר לא היה משהו וכל הזמן נכנסו למלחמות גלאקטיות משעממות. ממש מבאס."

"שמע," אמרה הקפטן, "אם תוותר לי על הדו"ח אני יכולה להמליץ על הפקת סדרה חדשה - 'שוטרים בחלל', צוות השיטור העתידי בפעולה! שוורצנגגגר יכול לשחק בתפקיד הראשי.

"אבל אני רוצה את התפקיד הראשי! אמר גריבלדי, את יודעת כמה קצת זמן שידור היה לי בפפיון?"

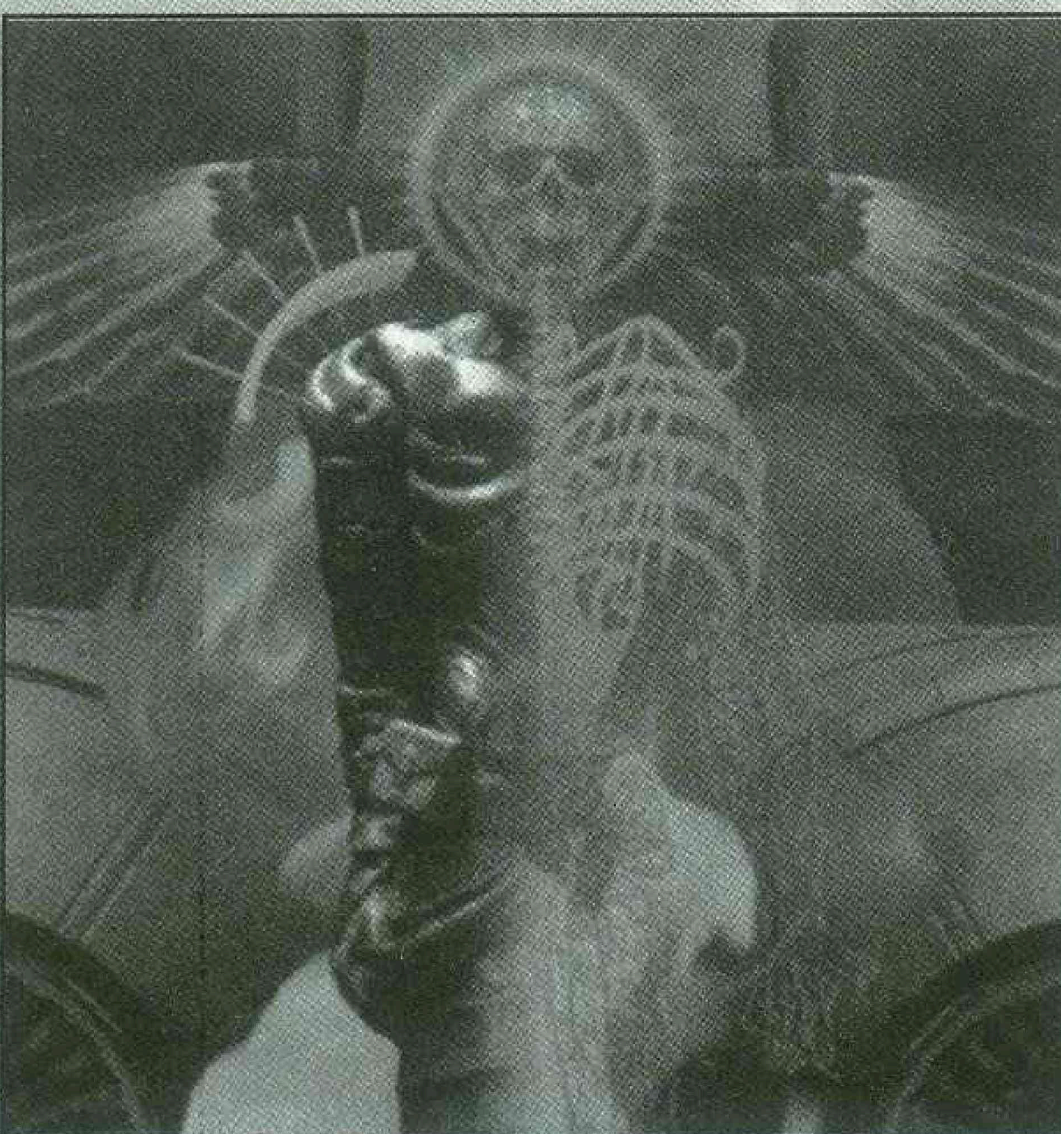
"זה כי אתה לא יודע לשחק." אמרה מורגן.

"זהו!" הכריז גריבלדי, "יש לך שלילה."

בשקט בשקט שלף סא"ל אבי את השוויזר שלו וירה בשוטר. גריבלדי זהר באור ירוק זרחני והפך לקורנפלקס.

"תא"ל ערן," פקדה הקפטן, "תעיף את זה מהספינה."

"סליחה," נשמע קול חדש, "כאן המחשב האישי שלכם, פתאום שמתי לב שאת מורגן לה-פיי."



"אה, כן, נדמה לי שכן." אמרה מורגן בבלבול.

"הגיל, הגיל, אה מורגן?"

סא"ל מלחייה סתם את הפה אחרי זה.

"בכל אופן," המשיך המחשב, "יש לי שאלה. אני מחפש שיטת פנטזיה שעוסקת בעיקר בקוסמים ובכוהנים, ה-AD&D די עלוב בנושא ואני לא מכיר שיטות אחרות."

"טוב," אמרה מורגן, "ישנה כמובן Ars-Magica, העוסקת כמעט רק בקוסמים, אבל לצערי לא בכוהנים. אתה תמיד יכול לנסות שיטה אוניברסאלית כמו הגיבור או GURPS אבל לדעתי הכי טוב יהיה להשתמש ב-Ars Magica ולהניח שאין הרבה הבדל בין קסם כוהני לקסם רגיל."

קפטן מורגן הנידה בראשה, "על מה דיברתי? טוב לא משנה. סא"ל אבי," מורגן הביטה במלחייה ונקשה באצבע, "סא"ל אבי, קום מייד ובדוק את המערכת שאנו נמצאים בה!"

סא"ל אבי הפעיל את כל החיישנים וספינת החלל צ׳ורבה נדלקה כמו עץ חג המולד.

"קפטן, מתחתינו נמצאת מושבה של יצורים תבונתיים."

"אני אשפלץ אותנו למטה." אמר תא"ל ערן.

צוות החללית צ׳ורבה השתפלץ בחדר גדול שאת כל קירותיו כיסה מחשב ענקי.

"קפטן, אני קולטת יצורים מדוכאים עד מאוד!" אמרה רב-סרן (במילואים) שירי. שלושה יצורים ירוקים זחלו מהפינה כמו ברל׳ה.

"אני אפעיל את המתרגם האוניברסאלי!" אמר תא"ל ערן.



”ש-לו-ם יצו-רי-ם מו-זרי-ם, פנ-ינו לש-לום!”

המתרגם האוניברסאלי הסתובב ופנה למורגן, ”סליחה, את לא מורגן לה-פיי?”

תא”ל ערן שלף את השוויזר שלו וירה במתרגם, ”מנסה למרוד בי, הא?” הוא ירה שוב, שערות שחורות צמחו לו על העורף, ”יש לך עסק פה עם חיית שחור בראשיתית ואני לא מוכן שהמכונה תקום על יוצרה, מלבד אולי אם חלונות 95 תבלע את ביל גייטס!”

בינתיים היצורים דמויי הברל'ה התאבדו בדיכאון כרוני ומורגן שלפה פצירה והחלה לעשות ציפורניים. ”לאן תמשיך את העלילה מפה?” היא שאלה אותי.

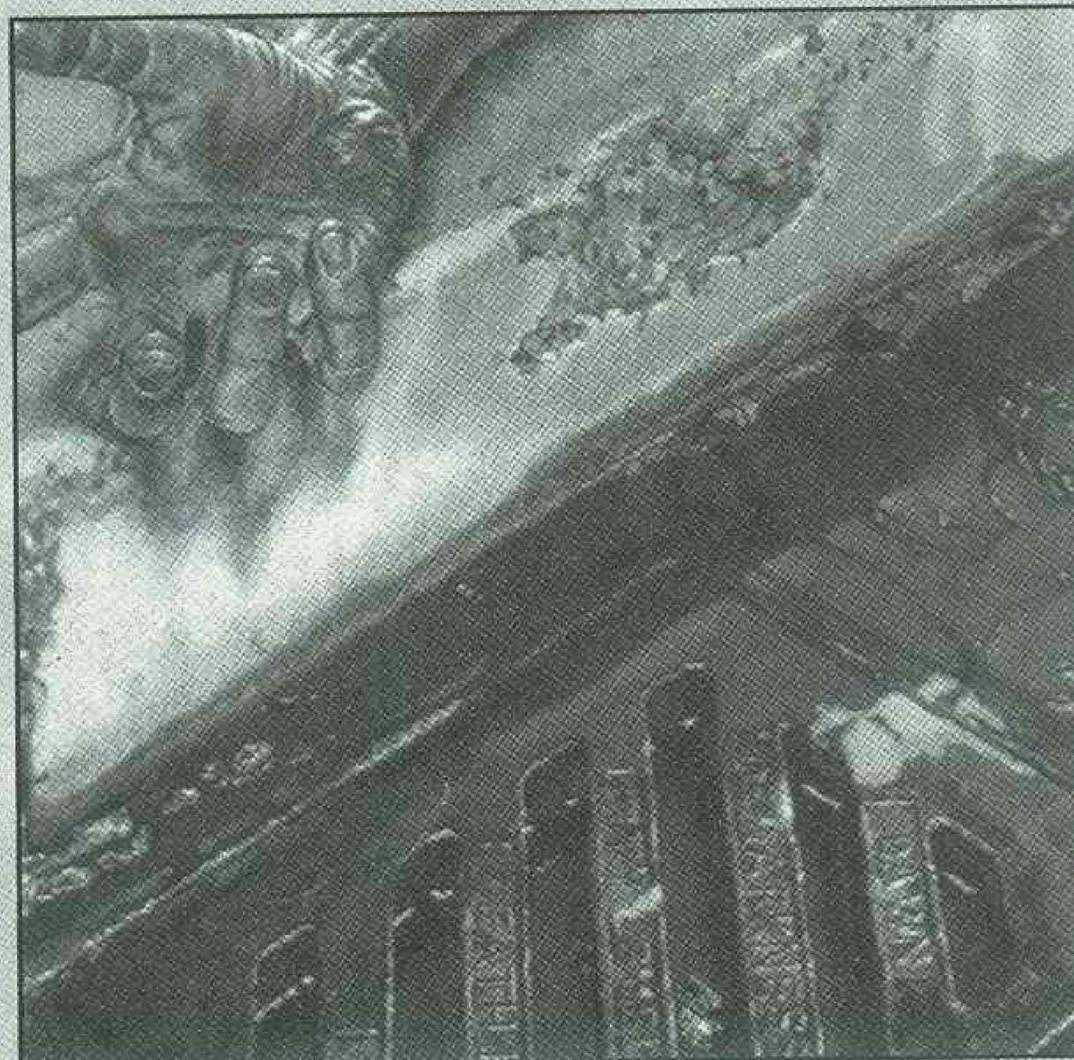
”אין לי מושג.” אמרתי והורדתי את סמל ספינת החלל צ'ורבה מהחולצה שלי, ”האמת היא שעכשיו צריכה לבוא שאלה או משהו.”

”נמאס משאלות,” אמר אבי, ”תמיד זה דברים בנוסח: ”איפה אפשר להשיג את, איפה אפשר למצוא את, מאז מדור כתבות חוץ ומדור החדשות אנשים מסתדרים לבד עם החוקים.”

מלמעלה נשמע קולו של קובי, ”אבל זה מדור לענות על שאלות.” הוא אמר.

”אז מה?” אמרה שירי, ”המדור יכול להשתנות. גם ככה כולם קוראים את מורגן בשביל העלילה.”

מורגן פיהקה והצביעה על קהל הקוראים הווירטואלי, ”תשאלו אותם, חבורת חומרי גלם למלחיות.”



הוא פירק את חבילת הגב שלו והתחיל לחבר שלושה מוטות מספר ארבע למנוע גרעיני מספר שש.

בינתיים הגיעו הברל'ה למורגן.

”ברכות בני כדור הארץ.” אמרו בעברית צחה.

”קחו אותנו למנהיג שלכם.”

”אהה,” חשבה הקפטן, ”זאת אני!”

”נהדר, אנו, בני כוכב X הסמוי, המצאנו את המחשב הענקי הזה, תפקידו הוא למגר את כל כוחות הרשע מהיקום. הוא חישב כיצד לעשות זאת במשך מאות אלפי שנים ובעוד עשרים שניות הוא יבצע זאת.”

סא”ל אבי החוויר.

מאחור, תא”ל ערן בן-סער המשיך לחבר מוללי קרינה אולטרא-פסיכופאטים מספר שמונה למגוננים סילופטינים מספר ארבע בית.

”רגע,” אמר סא”ל אבי, ”איך זה שאתם יודעים עברית?”

”ערוץ הילדים, כמובן, בן ארץ מטופש.”

אבי זקף גבה, ”רוצים ביסלי?” שאל את הברל'ה.

”בן ארץ פרימיטיבי, אתה לא רואה שאין לנו ידיים?”

”אין ידיים, אין ביסלי!” הכריז אבי.

אחד הברל'ה הפך לפתע סגול מדאגה (מאחור קילל ערן את מתאם שפיצי מספר שלושים ושתיים וניסה ליישר אותו בעזרת אפציגי שש).

הברל'ה דיברו ביניהם בשפה זוחלנית.

”אה,” פנה אחד מהם לסא”ל אבי. ”יש לנו עוד עשר שניות, תהינו, האם תהיה מוכן ללחוץ על הכפתור האדום שבפינה כשהמחשב יגיע לאפס?”

המחשב התחיל לספור: ”עשר, תשע,”

”למה ללחוץ על הכפתור?” שאל אבי.

”שמונה, שבע,”

”כדי שהמחשב יוכל למגר את כל כוחות הרשע כמובן!”

”שש, חמש,”

”הכפתור הזה?” שאל אבי.

”ארבע, שלוש,”

”כן, כן!”

”שתיים, אחת,”

אבי ומורגן הביטו זה בזה, ”אין ידיים, אין כפתור!” אמר אבי.

”אפס!” הכריז המחשב, ”תוכנית ביטול הרשע נכשלה, נא להתכונן לדיכאון כרוני.”

”למה לא לחצת על הכפתור?” שאלו הברל'ה בדיכאון כרוני.

”לא אמרתם בבקשה.” אמר אבי ופנה לערן.

”זהו!” הכריז תא”ל ערן וחיבר את פלג שימוש מאה ושתיים לכפתור הפעלה שש מאות שישים ושש. ”עכשיו נוכל לדבר איתם!”

תא”ל ערן לקח את פיית הדיבור מספר עשרים ואמר לתוכה לאט ובאופן ברור:

הגענו למצב מעניין. כולם כותבים לנו שהם קוראים את מורגן למען העלילה ומצד שני עדיין מגיעות שאלות פה ושם. למה שלא תכתבו אלינו מה דעתכם -

1. להפוך את מורגן למדור עלילתי-מוטרף ללא שאלות.

2. להשאיר את המדור כמו שהוא.

3. להכניס יותר שאלות ופחות עלילה למדור מורגן.

אתם יודעים את הכתובת (היא כתובה מתחת לתוכן העניינים בהתחלה), אז שלחו אלינו את תגובתכם בנושא.

ערן בן-סער, אבי סבג ומורגן לה-פיי

Champions - Fuzion system

מאת: ערן בן-סער ואבי סבג

כידוע, חברת Hero Games התאחדה עם R Talsorian Games והשתיים הוציאו את שיטת המשחק המטה-סגנונית החדשה: Fuzion (היתוך). מאז, יצא לאור Bubblegum Crisis – משחק מדע בדיוני יפני הפועל בשיטת Fuzion ובימים אלה מופץ Champions: newmillenennium, משחק סופר-גיבורים הפועל באותה שיטה.

מהי, אם כן, שיטה מטה-סגנונית? ובכן ישנם ארבעה סוגי שיטות כמו-אוניברסאליות. הראשונה היא שיטה אוניברסאלית מלאה, שיטת משחק המאפשרת, בעזרת ספר חוקים אחד ויחיד, לשחק בכל הז'אנרים ורמות הכוח. דוגמה מצוינת לשיטה אוניברסאלית היא שיטת הגיבור המקורית.

השנייה היא שיטה מולטי-סגנונית, שיטה שכדי לשחק בה יש לקנות את הספר המתאים לז'אנר הספציפי שברצונך לשחק (לעתים צריך רק אותו ולעתים הוא מתווסף לספר חוקים בסיסי) בעוד החוקים דומים או זהים לחוקים בז'אנרים האחרים. דוגמאות טובות לשיטות כאלו הם GURPS או מסעות מסוכנים (שכבר לא יוצאת לאור).

השלישית היא שיטה מותאמת סגנון, שיטה שבה כל ספר חוקים שונה ויש לרכוש ספר חוקים על פי הז'אנר הרצוי. דוגמאות טובות הן השיטות של ICE: Rolemaster, Spacemaster, MERP ו-Cyberspace.

הרביעית, Fuzion, היא רעיון חדש, לפיו לכל ז'אנר יש ספר חוקים משלו שהם רק חלק מקובץ החוקים האוניברסאלי השלם (שנכון לעכשיו לא יוצא בספר מרכזי). כך שאם יש לך גם את ספר הסופר-גיבורים וגם את ספר הסייברפאנק, תוכל לשלב סופר-גיבורים וסייברפאנק כאילו הייתה לך שיטה אוניברסאלית.

Champions החדש מתרחש בתחילת המאה הבאה לאחר קטסטרופה איומה שכמעט וחיסלה את כל הסופר-גיבורים והכל היה צריך להתחיל מחדש. אתה יכול לשחק בכל סוג של סופר-גיבור, אבל ניתן גם לבחור בדמויות של חבורת האלופים ולשחק אותן. מכיוון שהשיטה לא קשורה לשום קומיקס (בניגוד ל-Marvel ז"ל או ל-DC Heros) נעדר ממנה החשש שהקומיקס יכתיב תסריטים משלו.

העיצוב הגרפי של הספר **מדהים!** רמת הציור היא הטובה ביותר שראינו מזה שנים והחלקים הצבעוניים מזכירים סדרות קומיקס מעולות של Image. עוד נציין, כי הספר ידידותי מאוד והפרקים מועברים כאילו אנשים שונים מסבירים על העולם ואודות השיטה לסופר-גיבור חדש וצעיר, המבקש להצטרף לחבורת האלופים (קוראים לו אגרוף-אש).

בנוסף, מכיוון שהשיטה גזורה הן משיטת הגיבור והן משיטת Interlock ניתן למצוא פרקי המרה מ-Fuzion ול-Fuzion, כך שניתן להעביר דמויות ממשחקי סופר-גיבורים אחרים לשיטה זו ולהיפך.

נתוני השיטה

תכונות: תבונה, כוח רצון, נוכחות, טכניקה, רפלקסים, זריזות, כושר, כוח, גוף ותנועה.

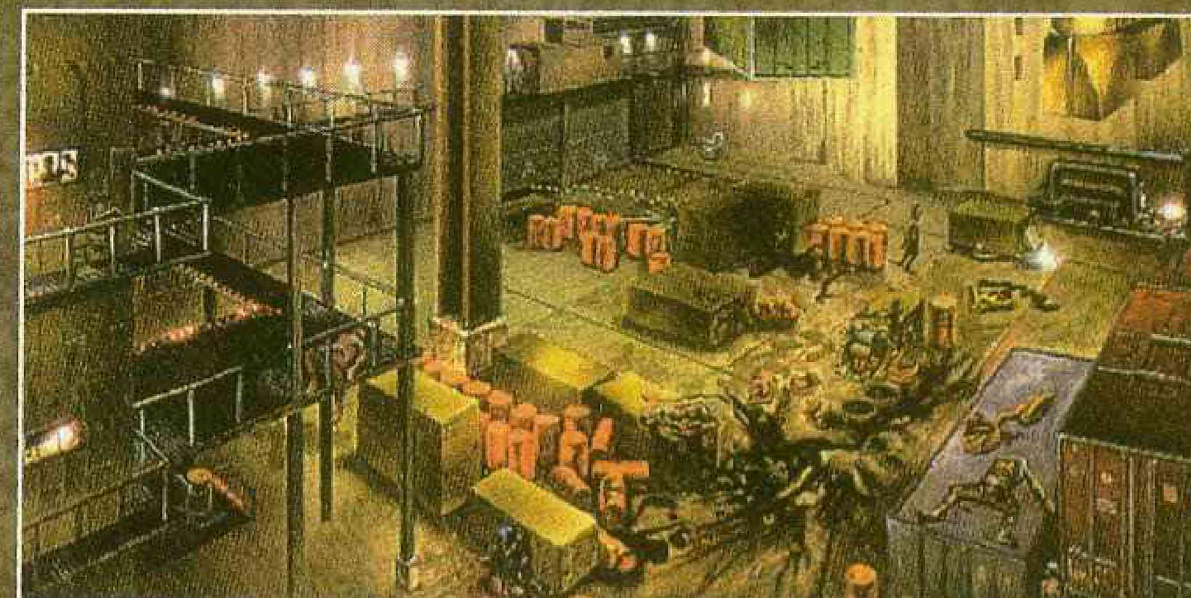
תכונות מחושבות: הלם, פגיעות, הגנת הלם, החלמה, ריצה, מזל, סיבולת, הגנה מאנרגיה, מהירות, התנגדות ואנושיות.

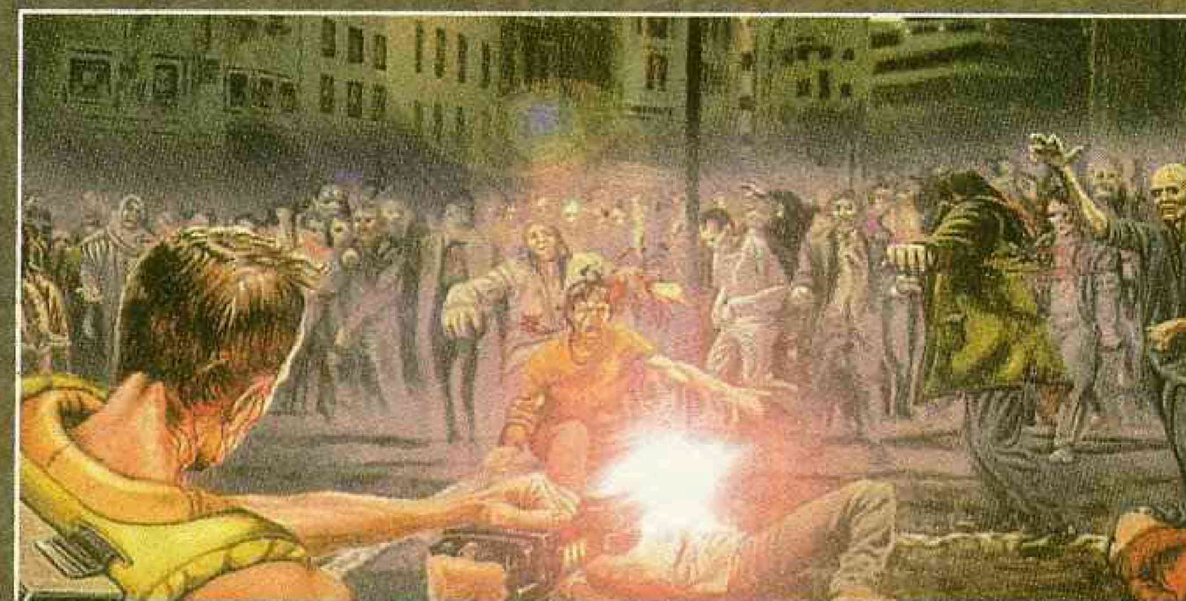
סופר כוחות

★ שלא כמו בשיטת הגיבור, כאן לא ניתן להרכיב כוחות משלך וישנה רשימה מפורטת של כוחות מסוגים שונים: כוחות-על, כוחות קרב מגע, כוחות פיסיים ואחרים.

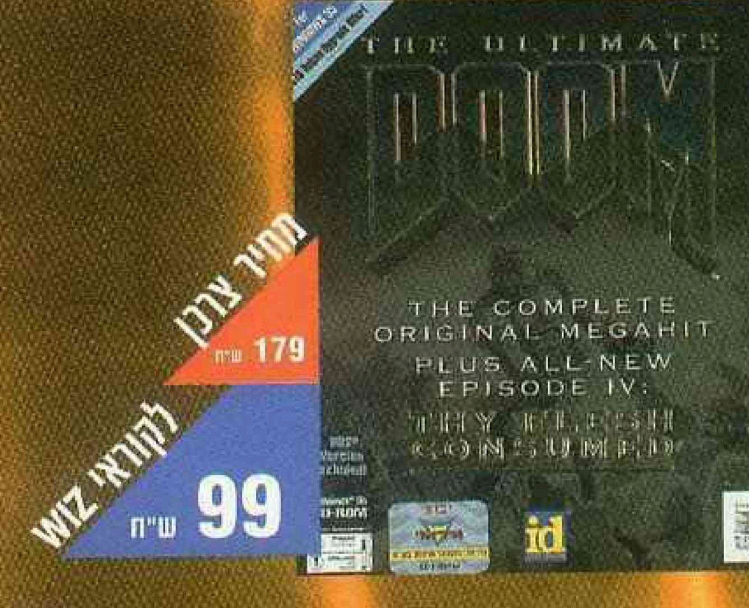
★ ישנם פרקי Plug In, העוסקים בהמרת כוחות משיטת הגיבור לשיטת Fuzion.

באופן בסיסי ניתן לבנות כוחות בשיטת הגיבור ולחלק את העלות הסופית בחמש.





מכירה לוהטת 1



מחיר צרכן 179 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 179 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 249 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



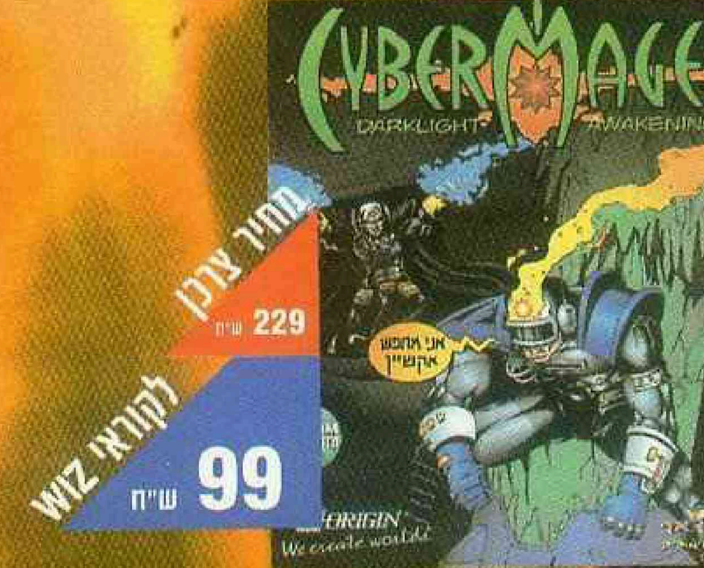
מחיר צרכן 199 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



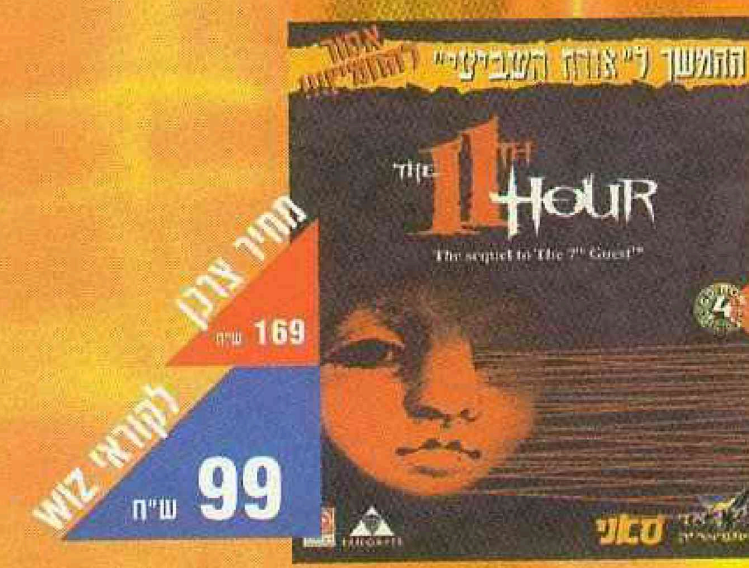
מחיר צרכן 179 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 149 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



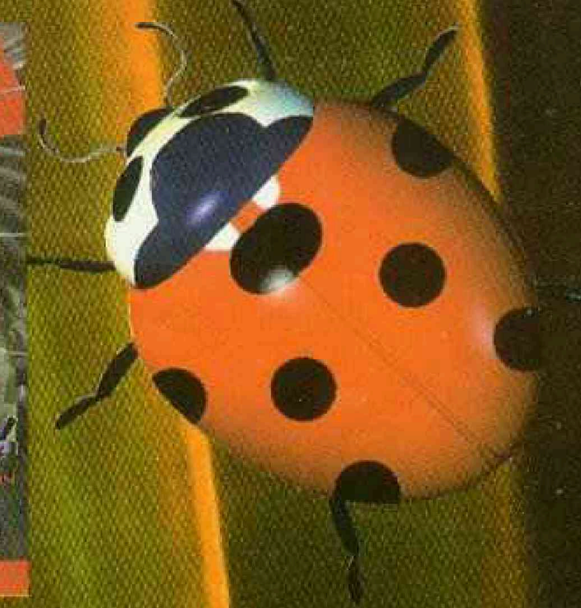
מחיר צרכן 229 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 169 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 179 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח

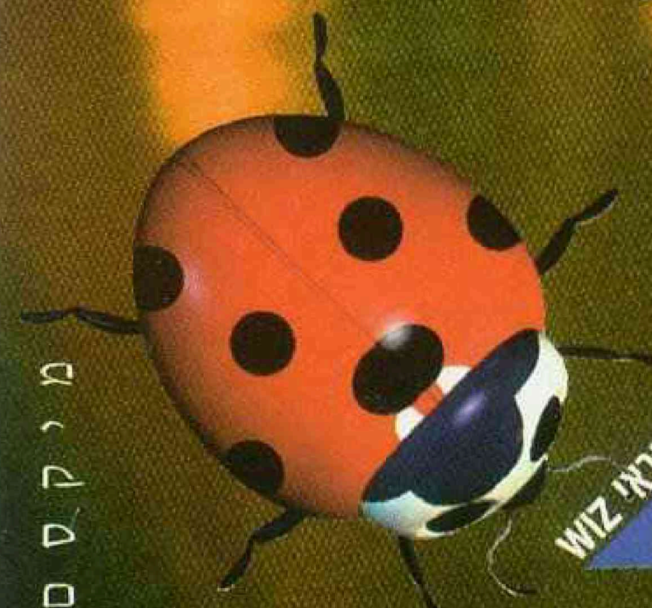




מחיר צרכן 199 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מחיר צרכן 229 ש"ח
לקוראי WIZ 99 ש"ח



מיקסם

להזמנות התקשרו ל-wiz: 177-022-0840

בכרטיסי אשראי - 3 תשלומים ללא ריבית משלוח חינם!

Rolemaster

מדריך קצר

מאת: רני ינום

לפני חצי שנה עברתי לשחק ב-Rolemaster (השיטה החדשה) ומאז אני מרוצה, מפני שפשוט מצאתי בדיוק את מה שחיפשתי, שיטה ריאליסטית שדוגלת בקרבות קטלניים ודמויות עמוקות ומפורטות. הסיבה שאני כותב היא שאלמלא היו מסבירים לי בפרוטרוט מהו בדיוק כל חלק מהשיטה ואלו תוספות הכרחיות, לא הייתי מתחיל להשתמש בה.

הבסיס הכי טוב הוא ה-**Rolemaster 3-in-1** – אוגדן המכיל את שלושת ספרי החוקים הכי בסיסיים של השיטה.

Rolemaster Standard Rules – ספר החוקים הבסיסי של השיטה מסביר איך לבנות דמויות, איך להשתמש בהן ואיך לנהל הכל החל מקרב, קסם וניסיון וכלה בניהול העולם על ידי השה"ם.

Arms Law – הספר המכיל את כל טבלאות הקרב ההכרחיות למשחק.

Spell Law – הספר המכיל את כל 2,000 הלחשים (ויותר) של שיטת המשחק, כשהם מסודרים ברשימות.

מלבד אלו ישנו ה-**Gamemaster Law** שהוא ספר עזר לשה"ם שאינו ממש הכרחי, אבל יש לו חלקים מעניינים כמו שיטת הרעלים והמחלות המפורטת יותר.

שני אלו מהווים את הבסיס, אבל לשחק רק עם ארבעת הספרים הבסיסיים, זה כמו לשחק AD&D בלי אוגדן המפלצות ובלי הפרק על האוצרות בספר השה"ם.

ה-**Creatures & Monsters** של RMSS (שם השיטה - Rolemaster Standard System) הוא ספר בן 300 עמודים המכיל בתוכו מאות חיות, מפלצות, דרקונים, שדים וכל היריבים הקלאסיים של משחק הפנטזיה.

ה-**Treasure Companion** הוא ספר האוצרות של RMSS, הוא מכיל רשימה מדליקה של אוצרות החל מפשוטים כמו סתם חרב +15 ועד מטהו המפחיד של הרוזן אסטוק. מלבד זאת, בספר הזה נמצאים שלושה סוגי אלכימאים (אחד לכל ממלכת קסם) וחוקי יצירת כלי קסם ואלכימיה מלאים.



מלבד הספרים הבסיסיים האלו יש כמה הרחבות שאני ממש חייב להמליץ עליהן:

Arcane Companion – ספר חוקים המוסיף ממלכת קסם רביעית, ממלכת הארקאנה, המבוססת על קסם גולמי ועתיק.

הוא מומלץ מאוד למרות שלדעתי לא כדאי לערב אותו יחד אם שלוש הממלכות האחרות. בעולם שלי יש את ממלכת הארקאנה לקוסמים, מה שהופך אותם לדומים מאוד לקוסמים של ג.ר. טולקין - עוצמתיים, נדירים ועוסקים בתורה מאוד מסוכנת.

Underground Races – ספר המתאר את כל הגזעים החיים מתחת לפני האדמה בפירוט מדהים ועשיר - גמדים, גנולים, גנומים, אורקים, זוטונים, טרוגלודיטים, קובולדים, כולם הופכים לגזעים שניתן לשחק בהם (אם כי חלק מהם רעים באופיים וזה מקשה במקצת).

Castles & Ruins – ספר המתאר את החיים והמראה של אתרי ההרפתקאות האהובים עליי, טירות והריסות עתיקות. עוזר מאוד בתכנון אתרי הרפתקה ומוסיף מידע במקום הסתפקות ב"הגעתם לטירה של הדוכס". כמובן שניתן להשתמש בספר כדי לתכנן טירות - והוא מומלץ לשחקן העשיר.

היינו רוצים להמליץ על Firearm Law וה-Black Oops.

ה-Firearms מספק טבלאות נשק וטבלאות פגיעה קריטית לכל כלי הנשק המודרניים בני ימנו.

Black Oops הוא ספר ההופך את ה-RMSS למשחק ריגול על ידי שינוי חלק מהחוקים, מוסיף מקצועות וכשרונות ומתאר את כל עולם הריגול והטרור המודרני.

מעבר לכך, המוסד והשב"כ מופיעים שם, כמו גם הפת"ח, החיזבאלה והחמאס, מה שנותן אפשרות לשחק משחק ריגול וריגול נגדי בישראל - כדי לעשות זאת, צריך את שני הספרים האלו ואת ה-Rolemaster Standard Rules.

המערכת

סיפורים, הרפתקאות, רעיונות וכל המוזר והיוצא דופן, שלחו למדור משחקי התפקידים - כתבות חוץ.

Vallhala

מועדון וואלהלה (Vallhala) - המקום אליו הולכים גיבורים

וואלהלה, למי שאינו יודע, הוא מישור קיום אשר אליו, על פי המיתוסים הנורדיים והוויקינגיים, מגיעות נשמות הגיבורים המתים בשדה הקרב לחיי נצח של הוללות וגבורה. אחת לרבעון (שלושה חודשים) ייקבלו כל חברי המועדון את ביטאון המועדון שיכיל כתבות על משחקי תפקידים, הרפתקאות וחומר עזר רב בכל התחומים, לרבות משחקי קלפים.

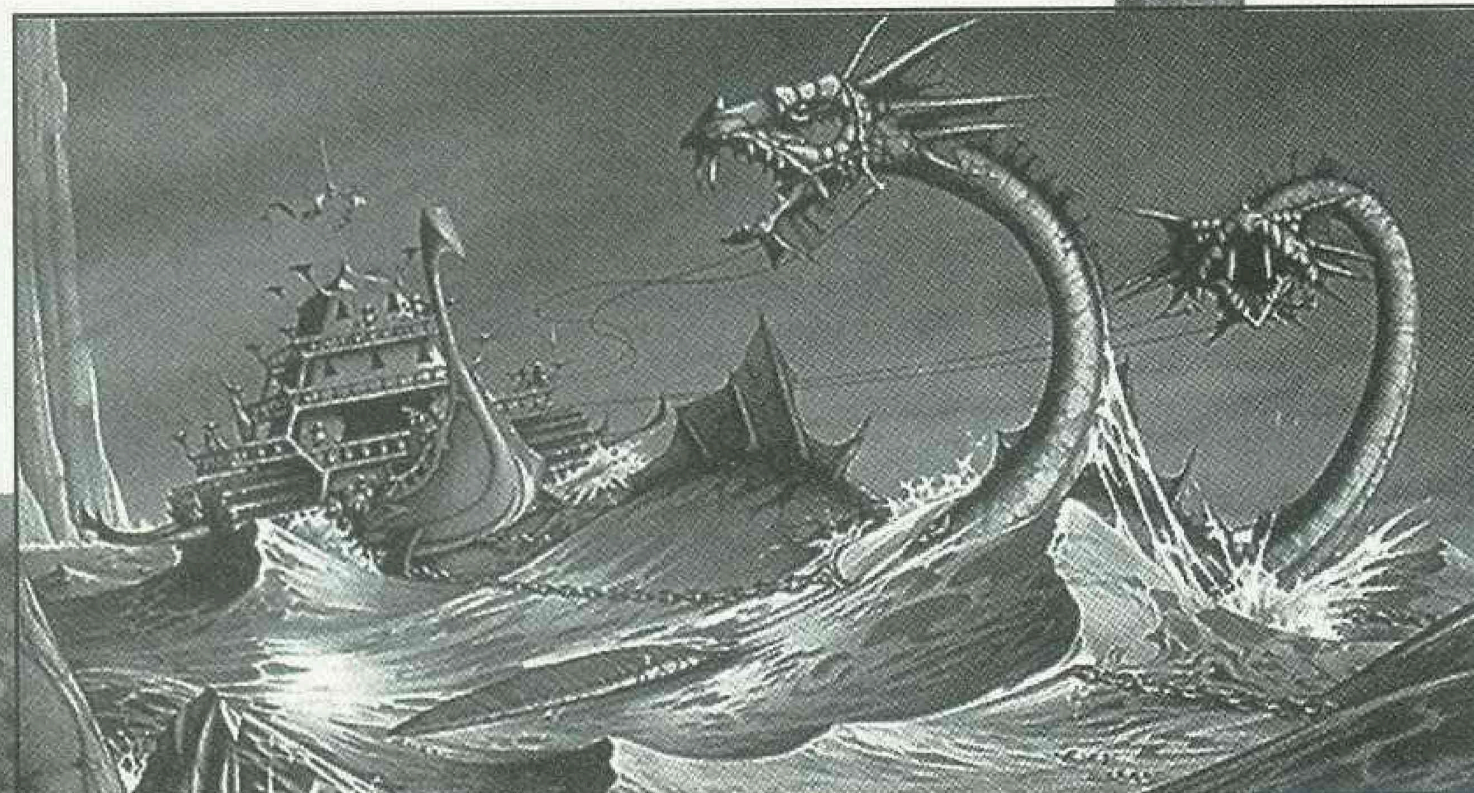
מלבד זאת ייקבלו חברי המועדון את רשימת החברים, כולל כתובות וטלפונים במטרה להקל על מציאת שחקנים נוספים והקמה או הצטרפות לקבוצות משחקי תפקידים ומשחקי קלפים. מלבד זאת, החל מפסח, מאורגנים כנסים וטורנירים אזוריים של משחקי תפקידים ומשחקי קלפים המיועדים לחברי המועדון.

עלות החברות היא 80 ש"ח לשנה שלמה וניתן להירשם בטל: 09-8941248 או 052-301414.

כנס I.C.E בשבועות

כבר בחג השבועות ייערך כנס נוסף של מועדון וואלהלה תחת הכותרת כנס I.C.E - כל ההרצאות והסדנאות של הכנס יתרכזו בשיטות המשחק של חברת Iron Crown, כלומר Rolemaster, MERP, Silent Death ו-Middle Earth - משחק הקלפים.

פרט לכך, יתקיימו הרצאות על שיפור יכולות שחקן ובניית מערכות, ייערכו טורנירים בכל משחקי התפקידים והקלפים וייצאו לפועל מבצעים מיוחדים של מוצרי I.C.E.





עדכון

על פירוקים, איחודים ורכישות

בחצי השנה האחרונה שוק משחקי התפקידים רועש וגועש, הנה תקציר קטן של האירועים האחרונים.

1. חברת TSR שפשטה רגל לפני חודשיים נרכשה על ידי חברת Microsoft (כן, כן, ביל גייטס, Windows וכו'). אז מה יהיה? כפי הנראה, כרגע ה-AD&D יצא לאור רק כמשחק מחשב על גבי CD-ROM, כך שנראה שאחרי 20 שנה עוזב אותנו משחק התפקידים בסגנונו הוותיק.

2. כפי שדיווחנו, FASA ו-Wizards of the Coast (החברה של מרוצללים והחברה של Magic) התאחדו והפכו לחברה אחת גדולה - הגדולה ביותר למען האמת. מה שהוביל לאיחוד הוא משחק הקלפים של קרב-טכ' שנמכר "כמו לחמניות" באירופה ובאמריקה (ניתן, אגב, להשיג אותו בארץ דרך חברת אוליב).

3. חברת White Wolf, החברה של Wraith, Mage, Werewolf, Vampire ו-Changling פשטה רגל לא מכבר, על אף ההצלחה הראשונית של מוצריה. מסתבר שבעוד שספרי החוקים הבסיסיים נמכרו היטב, ההרפתקאות וההרחבות לא מכרו כמצופה והחברה נתקלה בקשיים כלכליים. השמועה הנוכחית היא שדווקא I.C.E (החברה שמוציאה את Rolemaster) עומדת לרכוש אותם, אם כי שמועות אחרות גורסות כי הרכישה תבוא מכיוונה של Fasa.

4. אם כן, מעורבות בסיפור שלוש חברות גדולות: TSR-Microsoft, Fasa-WOC ו-ICE-WW, כאשר החברות הקטנות יותר, כגון: NSQ, Hollistic, Chaosium ואחרות, מתחילות לחשוב על ניסיונות שיתוף פעולה ביניהן.

יהיה מעניין...

פלאדין

לפני חודשיים נפתח בקניון הצומת, בצומת רעננה-כפר סבא, מועדון-חנות בשם פלאדין (פקולטה לאומניות הדמיון). במקום מאורגנים חוגים חודשיים קבועים, הרצאות, סדנאות וטורנירים בכל הקשור למשחקי תפקידים, אסטרטגיה וכדומה.

המקום עצמו מאורגן באווירת משחקי תפקידים מלאה (תמונות, מוסיקת ימי הביניים וכדומה) ויש אפשרות להירשם כחבר מועדון, מה שמעניק הנחות במכירה, בחוגים, בהרצאות ובכל יתר הפעילויות.

לפרטים: 09-7423210, רועי ליבר.

CAVEWARS

החושך שבקצה המנהרה

מאת: דוד זילברשטיין

הובלתי במנהרה תריסר גמדים חמושים בחרבות ובכידונים. בקצה הרחוק, חיכו שלושה טרולים והגמדים שלי פרצו בצחוק - "זה יהיה קרב קל..." הם חשבו לעצמם.

הצחוק שלהם התחלף בהיסטריה, כשראו שכל טרול שולף מכונת ירייה ושמאחורי הסיבוב, מחפה עליהם טנק משוריין.

לשחקן החולמני והלא מיומן, זהו בהחלט תרחיש אפשרי (ומאוד לא נעים) למערכה ב-CAVEWARS - משחק אסטרטגיה מונחה תורים, המתרחש בעולם תת-קרקעי של מערות, מנהרות וגומחות, ומגולל את מאבקם האכזרי והעקוב-מדם של שמונה גזעים, בדרכם להקמת אימפריה שלטת בעולם התת-קרקעי.

דיון קצר

בכל פעם שיוצא לי לסקר משחקי אסטרטגיה מונחי תורים, ומי כמוני יודע שהם גזע נכחד, אני משתמש בדפים אלה, פרט לסיקור המשחק, לפריסת דיון קטן בנושא.

כיום, המשחק בתורים נראה לכאורה מיושן ונחות טכנולוגית, בעיקר כשקיימות רשתות משחק באינטרנט (כמו KALI ו-HEAT) המאפשרות לנו לשחק RED ALERT נגד אנשים מכל העולם במהירות וביעילות. אולם, זהו אחד החסרונות של אסטרטגיה ב"זמן אמת", שכן כל מי שאכן שיחק במודם או ברשת כנגד שחקנים אחרים יסכים שהדרך לנצח במשחק היא זריזות ידיים ויכולת "קליק" מהירה, במקום תוכניות תחבולה וניהול נכון של משאבים.

בעוד נתוני השוק מראים שמשחקי האסטרטגיה ב"זמן אמת" נחטפים כלחמניות חמות מן המדף, ראוי להזכיר שמוצרים אגדתיים כמו CIVILIZATION, MASTER OF ORION ו-HEROES OF MIGHT & MAGIC - כולם מבוססי תורים, כולם היו רבי-מכר וכולם זכו למשחקי המשך פופולריים באותה מידה.

ל-CAVEWARS יש נתונים בסיסיים להיות משחק בקנה מידה שכזה: הוא בגרפיקת SVGA, מצויד בסיפור רקע סביר למשחק מסוגו, מכיל מגוון רב של גזעים, יחידות, טכנולוגיות וקסמים, בזמן שמנוע ה-A.I. (אינטליגנציה מלאכותית) מהווה אתגר די רציני ותשתית המשחק מכילה כמה חידושים וגימיקים שטרם ראינו עד היום במשחקים מסוג זה.

אבל למרות הפוטנציאל האדיר הטמון בו, עדיין אני בספק אם CAVEWARS יהיה משחק ענקי, בשל כמה ליקויים וחסרונות.

20,000 מיל מתחת לאדמה

כאמור, CAVEWARS הוא משחק תת-קרקעי המתרחש בעולם IBIDO. בני האדם ושבעה גזעים אחרים, גורשו מעל פני האדמה כדי לרצות את עונשם בנבכיה העמוקים, מבלי שיוכלו לראות אור השמש. כשהמשחק מתחיל, כל גזע נמצא בשלב קדום מבחינה התפתחותית וטכנולוגית, וככל שהמשחק יתקדם ונשקיע במחקר וננצל נכון את המשאבים (ממש כמו ב-CIV או ב-MOO-MASTER OF ORION), נהיה עדים לתהליך דמוי אבולוציה, בו האמצעים הטכנולוגיים שעומדים לרשותנו הולכים ומתפתחים.

החיים מתחת לפני האדמה

דמיינו לכם שדמויות CIV (האצטקים, הרומים, הבריטונים, האמריקנים וכו') הפכו לבני אדם, גמדים, טרולים, TARCHON-ים (דמויי עכברושי ענק), BERGBUI (זוללי סלעים) ושאר גזעים בעלי שמות מוזרים מכדי שנתארם על הדף.

תכונות הגזעים מתחלקות לארבע קבוצות: התרבות אוכלוסין, יכולות קרב, תנועה ויכולות מחקר. יכולות המחקר, מתחלקות בעצמן לארבע תת-קבוצות: נשק, תעבורה (TRANSPORT), טכנולוגיית מערות וכישוף. ולבסוף, כישוף מתחלק לארבע סוגים: אדמה, זימון, תעבורה וראייה/התבוננות.

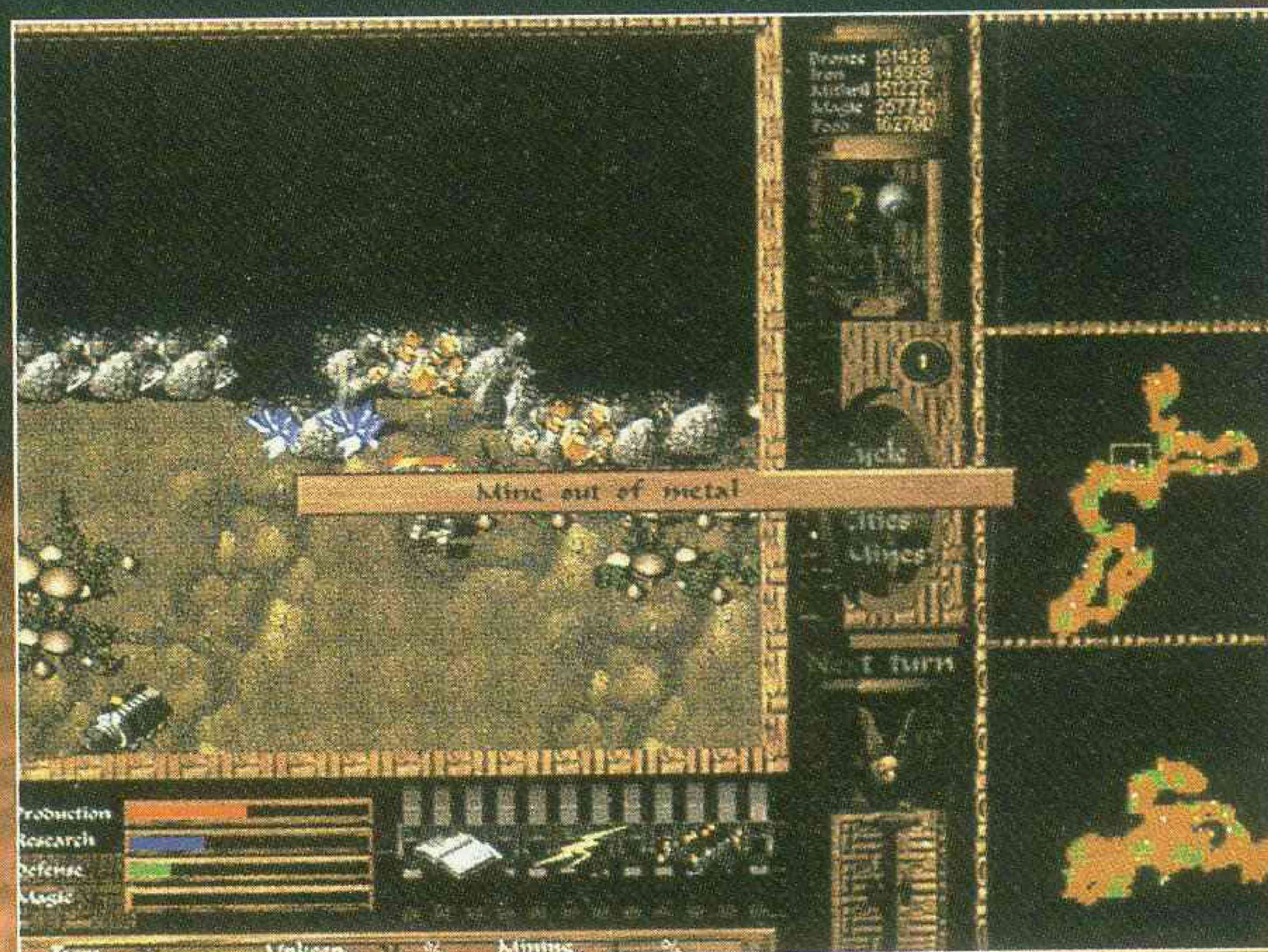
בעוד אתה מתחיל חסר כל, ביכולתך למצוא מתכת, כגון: ברונזה, ברזל ומית'ריל (המתכת המיתולוגית מעולמו של ג.ר.ר. טולקין) כשכל אחת טובה יותר מקודמתה.

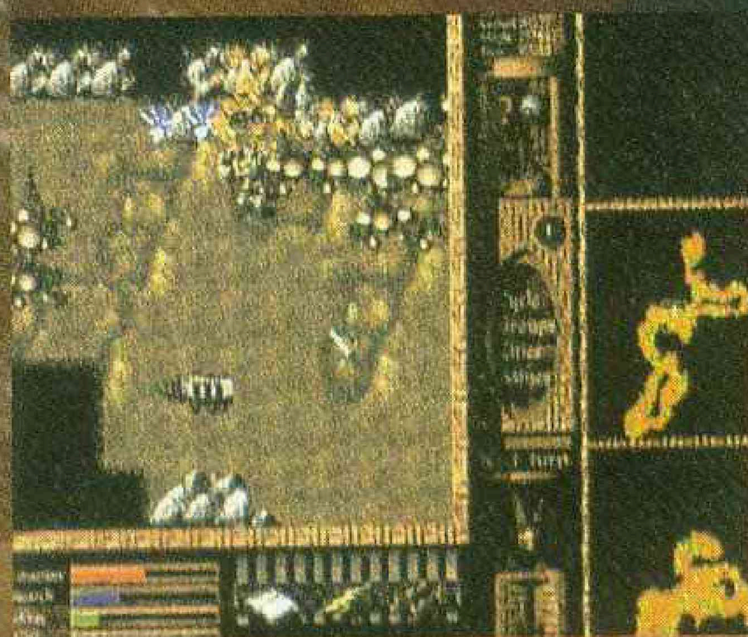
כדי לבנות דברים, כמעט תמיד תזדקק למתכת, כשישנה חשיבות גדולה, כמובן, לסוג המתכת ממנה כל דבר עשוי. טנק ברזל למשל נע מרחק גדול יותר בתור ויגרום נזק גדול יותר בקרב מאשר טנק ברונזה.

אולם, לא די במציאת אזורי המתכות, וכדי להשלים את התהליך, אתה זקוק למהנדסים שיישמשו כחוצבים וככורים.

משאבים

את כל מערך הפיתוח שלך, תבצע בעיר. בשלב מתקדם במשחק תוכל לשלוט ביותר מעיר אחת ובכל אחת מהן תוכל לנהל השקעת משאבים שונה. ההשקעה מתבצעת על ידי גרירת מחוג אל התחום אותו תרצה לפתח (מחקר, ייצור, הגנה





וכישוף) ממש כמו ב-MOO או ב-RISE & RULE.

מתחת לפני השטח

אחד היתרונות הגדולים של CAVEWARS הוא חלוקת מפת המשחק ל"קומות". כשאנו מתחילים את המשחק, כל המפה מושחרת, פרט לכמה "משבצות" סביב העיר והחיילים שלנו. עם שיגור החיילים לסיור בסביבה (אגב, לא ניתן לשלוח חייל אל "משבצת" מושחרת ולכן בתורים הראשונים, הזזת החיילים איטית ומייגעת במקצת) נחשוף אט אט את חלקי המפה. הגימיק הוא, שזו רק מפה אחת מתוך חמש מפות הניצבות אחת מעל השנייה ושבאזורים מסוימים בכל מפה, ישנם בורות דרכם אפשר לטפס ולרדת בין ה"קומות".

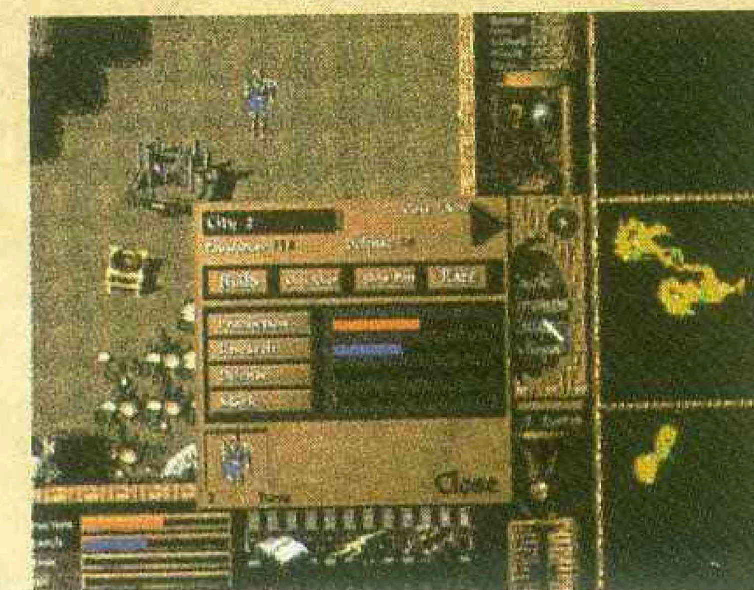
עיקרון זה עדיין לא נראה במשחקים מהז'אנר הזה (אף לא באחיהם מסוג "זמן אמת") ולמרות שמשחקי REAL-TIME STRATEGY מתקדמים, כמו SETTLERS 2 ו-DARK REIGN מכילים כמה רמות (במקום מישור אחד ארוך כמו ב-WARCRAFT), לא נראה מנוע משחק המטפל בכמה "קומות" נפרדות. נקודה זו עומדת לזכותה של AVALON HILL ואין ספק שנראה השראות וחיקויים של עניין ה"קומות" במשחקי אסטרטגיה שיבואו אלינו בעתיד.

מכיוון שעולם המשחק הוא תת-קרקעי, הוא איננו רחב-ידיים ופתוח, אלא מורכב ממנהרות ומחילות, פיתולים ומעברים צרים. לכן, לעתים הרבה יותר חכם לעלות קומה ולרדת ממנה בחזרה במקום אחר, מאשר ללכת למחוז חפצינו באופן ישיר.

חושך - "על הפנים" - תהום

הבעיה המרכזית של CAVEWARS היא החשכה. מתוך ניסיון ליצור ריאליזם, כל מנשק המשתמש בנוי מפלטת צבעים כהים ואפלים. חלק מהמסכים כמעט בלתי נראים לעין בלתי מזוינת, כוונון ה-GAMMA הפנימי של המשחק ירוד והעובדה שבקושי ראיתי חלק מהמסכים גם כשמד ה-BRIGHTNESS התריע על עומס יתר, ממש הרגיזה אותי.

שנית, יחסית למשחק ב-SVGA, הגרפיקה ובעיקר האנימציה די מאכזבים. בעוד הציורים עצמם סבירים, בקרב למשל, החיילים "מחליקים" אחד אל השני (אין אנימציית ספרייטים - SPRITE ANIMATION) וכשאחד מהם מת מופיע עליו "איקס" אדום - כל זאת בלי הפרטנות הנהוגה בהרבה משחקים אחרים. תכונה זו ניכרת אף בהתקפות בנשקי טווח הנראות כקווים דקים הנעים מן היורה למטרה. חבל.



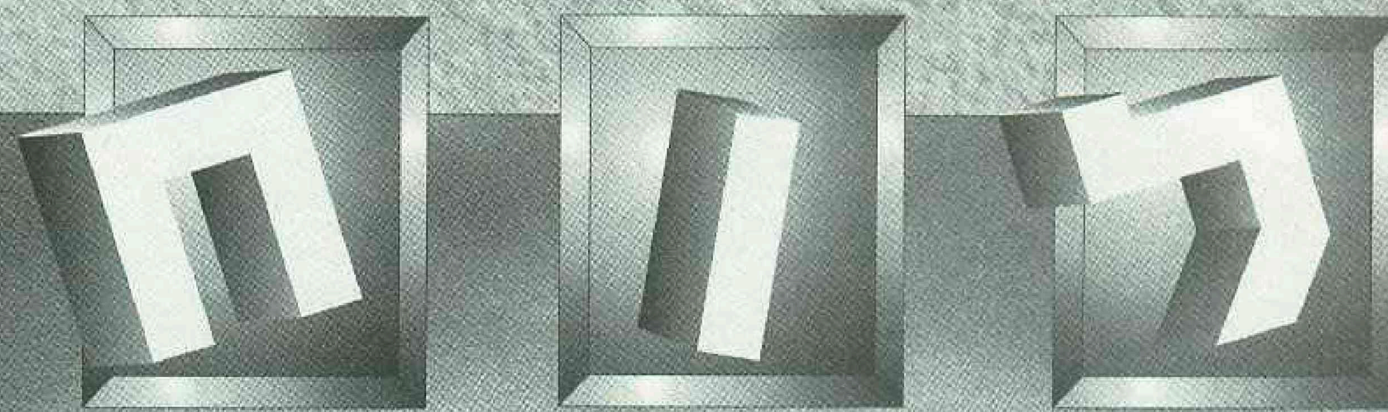
בכלל, כשמתחיל קרב, אין לנו שליטה על המתרחש בו. המחשב מסדר את היריבים בכל צד באופן הגיוני ובדרך כלל הצד שציפית שיינצח, אכן יגבר. עם יד על הלב, לאחר LORDS OF THE REALMS 2 שאיפשר שליטה ב"זמן אמת" בתוך משחק מובנה תורים, ציפיתי למנוע טקטי מינימלי, כמו ב-UFO או HEROES OF M&M.

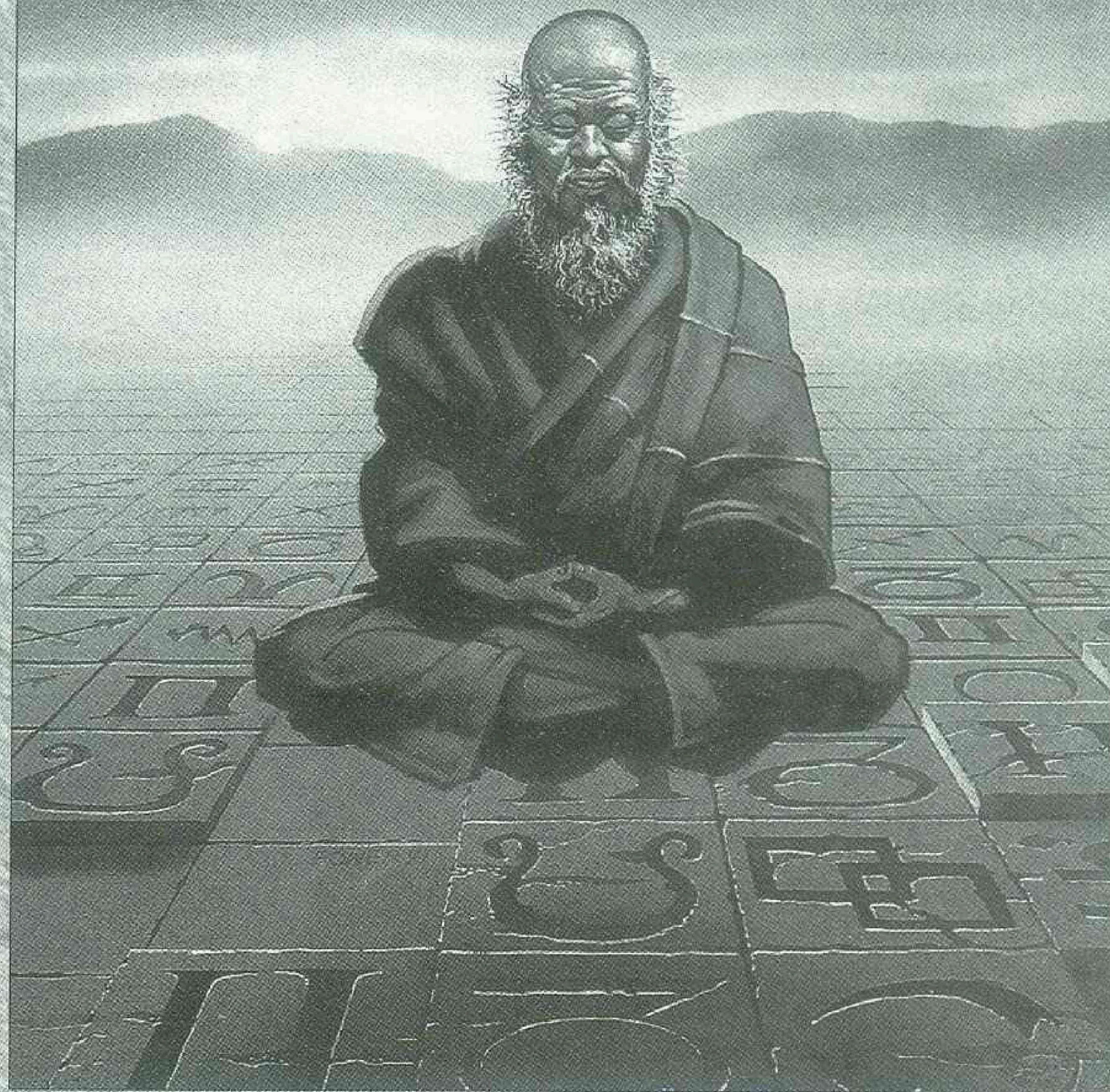
חיסרון טראגי במשחק, אם כי קשור יותר לתשתית ולא למשחק עצמו, הוא תמיכה בריבוי שחקנים. אמנם ניתן לשחק עד 5 שחקנים אנושיים בהרפתקה אחת, אך ניתן לעשות זאת רק בשיטת ה"כיסא החם" כלומר במשחק לפי תור מול אותו מחשב.

אין תמיכה במשחק דרך מודם, רשת, אינטרנט או דואר אלקטרוני - עובדה מפליאה בהתחשב בכך שמדובר בחברת AVALON HILL. שכן תמיכת MULTIPLAYER אינה זרה להם והרי ידוע שהתמריץ המרכזי של משחקי אסטרטגיה בשוק ה-DOOM-ים המשגשג הוא התמיכה במשחקי מודם ורשת.

תנו למלחמה להתחיל!

אם אתה אוהב משחקי סולו, או לשחק בשיטת ה"כיסא החם", CAVEWARS יעסיק אותך. העובדה שניתן לשחק גם במפות רנדומליות שאתה מגדיר בהן את מיקומי המחצבים, אחוזי המעברים הצרים, הבורות וכו', מאפשרת לשחקן לשחק במשחק במשך זמן רב. בכל אופן, אל תצפו למילה האחרונה באנימציה ולאפקטים קוליים מהממים, אך גם אם הוא לא CIVILIZATION, CAVEWARS מכיל מספיק יתרונות המעמידים אותו על שתי רגליים.





למכירה

- למכירה או להחלפה משחקי מחשב מקוריים על גבי CD-ROM, באריזה ובמחירים מפתיעים! בנוסף, המון תוכנות מקצועיות ומקוריות למחשב: אנימציה, תוכנות Windows 95, וכו'. זיו, 09-7671574.
- למכירה או להחלפה משחקים רבים. רשימת המשחקים למכירה תינתן בטלפון: 04-9918140 או ב-E-mail: SSShfanetvision.net.il.
- למכירה או להחלפה משחקי מחשב ישנים או חדשים, על גבי תקליטורים או על גבי תקליטונים במחירים נמוכים. התקשרו לפני שיימכרו! רק בין 20:00 ל-22:00 בכל יום. יאיר, 08-8501577.
- המשחק "משימה בלתי אפשרית" על גבי שלושה תקליטורים, באריזה מקורית של המשחק (כמעט חדש). אלון, 03-5365873.
- מחשב קומודור 128 + כ-150 תקליטונים מלאים במשחקים מדהימים + חוברות על הנושא + 2 ג'ויסטיקים + מסך ירוק - הכל במצב חדש, ב-400 ש"ח. אביב, 050-858313, 02-6789703.
- למכירה שני משחקים: GABRIEL KNIGHT 2 - THE BEAST WITHIN, ו-FOX HUNT. אהוד, 09-8331176.
- למכירה המשחקים: אופנועי הרעם ב-60 ש"ח, כוחות האופל ו-HUMANS 3 ב-20 ש"ח, מייקל ג'ורדן ו-NAVY STRIKE 4 ב-30 ש"ח, מגה רייס ב-50 ש"ח, 200 משחקים של שרוור ב-40 ש"ח ו-SCRENMER 2 ב-120 ש"ח. יוני, 03-5338046.
- למכירה RED ALERT על גבי CD מקורי מאמריקה + חוברת (כמו חדש) ב-179 ש"ח + בונוס תוכנת גיבוי RED ALERT חינם או בנפרד תמורת 19 ש"ח. כמו כן, למכירה המשחק START CONTROL המקורי ב-119 ש"ח ועוד מבחר משחקים. יאיר, 09-8663408.
- למכירה המשחקים: CMZ - 20 ש"ח,

למכירה

WWF4 - 15 ש"ח, STRIKER 95 - 18 ש"ח. איציק, 09-5046719.

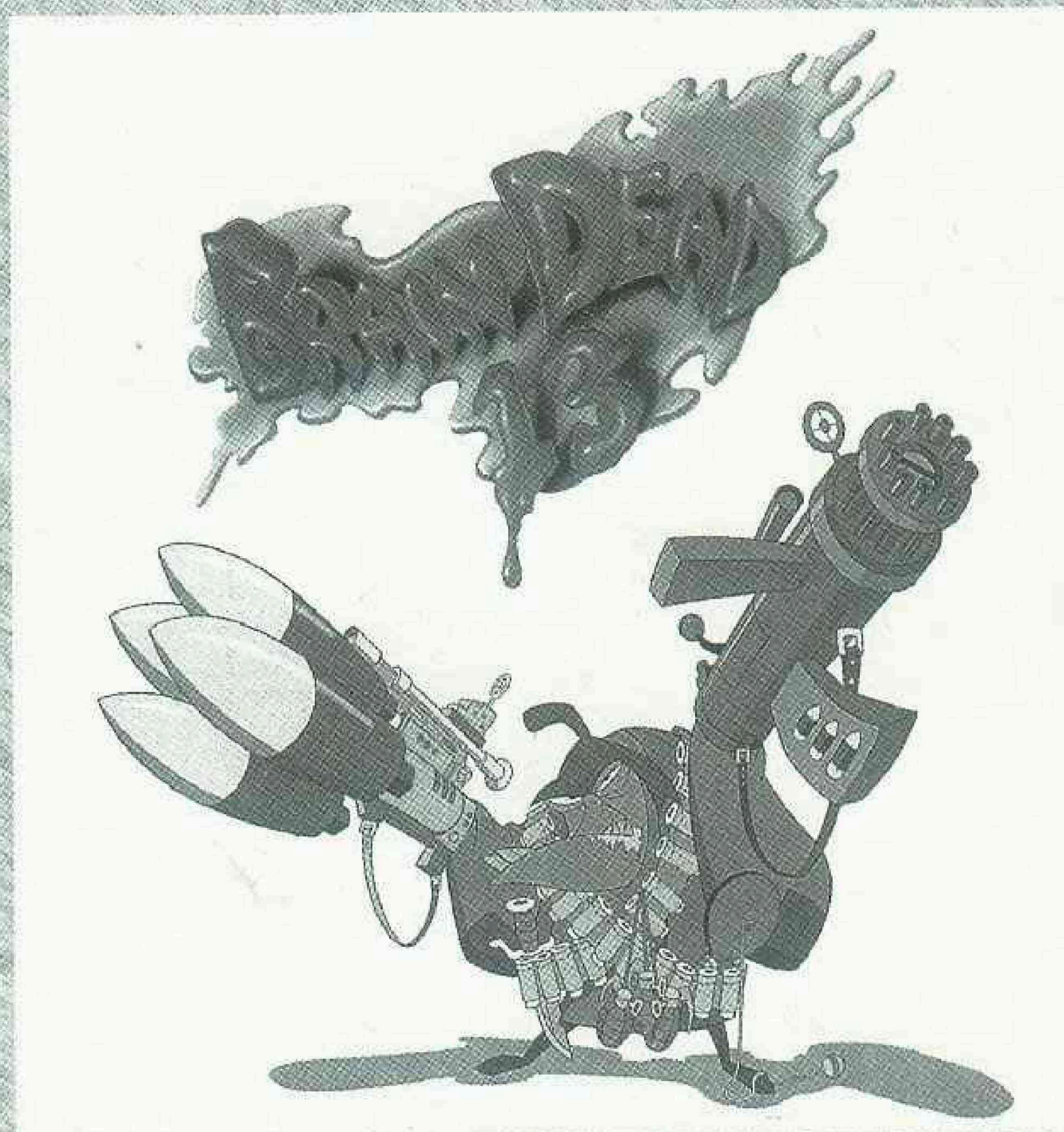
- למכירה משחקים על גבי CD-ROM: GREAT NAVAL BATTLEES - 7 ש"ח, תעלומת שרלוק הולמס - 15 ש"ח, PRIMAL RAGE - 25 ש"ח ועוד. כמו כן, למכירה משחקים לבעלי מודם: MASTER OF ORION 2, NBA 97, MAX, BANZAI BUG ועוד. וכן סגה עם זוג שלטים וקלטות (בשווי 600 ש"ח) במחיר 250 ש"ח. לפנות לעידן, 06-6528652.
- למכירה או להחלפה המשחקים: WARRIORS - 90 ש"ח, TERRA NOVA - 100 ש"ח, SUPER SPY - 80 ש"ח, CONQUEST OF THE NEW WORLD - 80 ש"ח ו-EURO 96 - 80 ש"ח. אלון, 03-6411675.
- למכירה או להחלפה לומדות ומשחקים על גבי תקליטורים, כגון: באטמן חוזר, לונה פארק (גוף האדם), NBA LIVE, הנסיך הפרסי 1+2, שרלוק הולמס, שוליית המכשף 1 ועוד. כמו כן, למכירה מדפסת סיכות צבעונית סיטיזן כולל 5 תוכנות ציור והדפסה - הכל ב-500 ש"ח. ענבל גליק, 06-6341106.
- מחשב פקרד-בל שלם, 486 266X, 8MB + HD428 + מולטימדיה מלאה + 2 כוננים + רדיו, תוכנות ועוד. שמוליק, 03-5716196.
- למכירה או להחלפה צ'יטים למשחקים: DOOM 2-3, BODYCNT, MK3, DUKE 3D, WITCHEVEN, HRETIC 1, והמשחקים: POLICE QUEST SWAT (עם טיפים), FIFA 97, WARCRAFT 2+3, MARIO, NBA 97, MK 3 ו-HIOCTANT. שחר, 03-519247.
- למכירה או להחלפה FIFA 97, DIABLO ועוד. יוסי, 03-5335544.
- למכירה משחקים ישנים במחיר הכי זול: סאם ומקס, לארי 6, MK3, MK2, QUAKE, FATAL RACINO, NBA JAM, SIM CITY 2000, NUKEM 3D, DUKE ועוד. מבת ים והסביבה, 03-6598422.
- למכירה משחקים חדשים: RED ALERT, SPYCRAFT, ZORK NEMESIS ו-CIVILIZATION 2. לירן, 08-9286543.
- למכירה או להחלפה משחקים על גבי CD-ROM: מגדלור ומסעותיו של טורין. אוהד, 07-6550467.
- למכירה תקליטור ללימוד מחשבים - 15 ש"ח, במבה של אוסם - 7 ש"ח, BUMPY - 5 ש"ח, DUKE 3D המלא, בנוסף כל הקודים ב-30 ש"ח, הטירה הנצחית ב-20 ש"ח, הוגו 4 בעברית עם שלבים חדשים שאין בטלוויזיה על גבי

CD-ROM ב-100 ש"ח, שובר קורות תלת ממדי ב-25 ש"ח, FIFA 95 ב-70 ש"ח ו-71 KEEN ב-5 ש"ח. כמו כן, למכירה מגה דרייב עם 2 שלטים + אלאדין + FIFA 95 ב-480 ש"ח. יואל, 03-6992322, 03-6493274.

- ✔ למכירה ערכת LOCK-ON. שלומי, 07-6816164.
- ✔ מחשב במצב מעולה DXZ 486 עם 8MB זיכרון + מסך + כרטיס מסך SVGA + כרטיס קול 16 ביט + כונן 1.2 + כונן 1.4 + כונן קשיח 170MG + מקלדת ועכבר + המשחקים הבאים על-גבי CD-ROM: SHIVERS ו-RIPPER. יוני, 03-9308760.
- ✔ למכירה או להחלפה משחקים ישנים וחדשים על גבי CD-ROM: יומו של הטנטקל, DUNE, GABRIEL KNIGHT, KING QUEST 6, LARRY 6, CORRIDOR 7 ועוד. ניתן לרכוש כל אחד מהמשחקים הללו ב-89 ש"ח, או 2 משחקים ב-170 ש"ח. שני קינן, 08-9349338.
- ✔ תמונות מחשב ("רקע") מרהיבות ביופיין לפנטיום + Windows 95. לקבלת קטלוג לפי הכתובת הבאה: מ.ב.ט. מחשבים 1997, התמר 21/6 כרמיאל, 21901.
- ✔ ג'ים גיר במצב מעולה כחדש עם קלטת באטמן לנצח. הדס, 04-9894450.
- ✔ למכירה המשחקים: MK 1-2-3, DUKE 3D, D-FORCES, CRUSADER, BIOFORGE, WARCRAFT 2, UFO 2, SC-2000 ועוד משחקים החל מ-60 ש"ח. דניאל, 08-93216213.
- ✔ למכירה או להחלפה: ספיידרמן - 30 ש"ח, סקי- 40 ש"ח, דוני - 25 ש"ח, רובוקופ - 30 ש"ח, ואן דאם - 50 ש"ח, ג'ונס בסגנון מונופול - 65 ש"ח, אינדיאנה ג'ונס - 75 ש"ח, KEEN 4 - 40 ש"ח, השפן של ENERGIZER - 20 ש"ח, כדור קופץ - 35 ש"ח, דייב 3 - 45 ש"ח, מכונית מירוץ TD-3 - 45 ש"ח. תומר (בבוקר), 03-5078195, אלכס (בשעות אחה"צ), 03-5080978.

הצילו

- ✔ מחפש מידע על לארי 6 ומוכן לעזור בסיימון 1. קואלין, 03-6598422.
- ✔ מחפש את המשחק SAM & MAX ויומו של הטנטיקל על גבי CD-ROM. נמרוד, 02-67611346.
- ✔ תקוע במשחק הטוב הרע והרוקח במערכה ה-1 - מה עושים עם האשה השנייה שרוצה תרופה? בתמורה אתן קודים WARCRAFT 1 וטיפים לשוליית המכשף 2. מור-לי, 02-6719761, בין



השעות 17:00-18:00 בערב.

- ✔ תקוע ב-DRAGON LORE. בתמורה אתן טיפים או תשובות למשחקים אחרים - יעקב, 09-8337563.
- ✔ תקוע במשחק עולם הדיסק 1 בשלב מוקדם מאוד. שאול, 02-5665438.
- ✔ תקוע במשחק RAYMAN. הבסתי את הסקורפיון והמחשב לא נותן לי לעבור לארמון הממתקים. דקל, 06-6767146.
- ✔ זקוק לעזרה במשחק ULTIMA 8 - פגאן. בתמורה אתן צ'יטים למשחקים הבאים: DOOM 1-2 ו-DUKE NUKEM. אביחי, 03-9226288 (לא בשבתות).
- ✔ תקוע כבר כמעט חצי-שנה במשחק BAD-MOJO בשלבים המאוחרים. עדיין לא מצליח להבין כיצד מפילים את הסיגרייה וכיצד להציל את רוג'ר. בבקשה, בבקשה, בבקשה, הצילו אותי. אורן, 09-9559589.
- ✔ זקוק לעזרה ב-S.W.A.T. כיצד עוברים את הזקנה בתקליטור 1? וכיצד לכוון ברובה צלפים? בתמורה אתן קודים ל-WARCRAFT, TOMB RAIDER, WORMS ו-WICTHAVEN. יונתן, 06-6556977.
- ✔ נתקעתי במשחקים: CYBERIA 2 ו-GABRIEL KNIGHT 2. בתמורה מוכן לעזור ביומו של הטנטקל, PANTASMAGORIA, אינדיאנה ג'ונס, אבודים בזמן, CYBERIA ו-TORIN'S PASSAGE. דימיטרי, 07-6813534.
- ✔ כיצד עושים את הבועה הצהובה אצל הנינג'ה הירוקה במורטל קומבט 2? כיצד עושים עם הבת את הפלופלור המהופך "בסטריט פייטר"? כיצד עוברים את השלבים השני, החמישי, והשביעי ב"מלך-האריות"? כיצד מנצחים את הרובוט ב"מגה מן"? איך מסיימים את שלב 4 ב"דיוק"? כיצד מגיעים אל הקרן שנמצאת בראש ירכתי הספינה בגובלינים 3? מה עושים כדי לסיים את המשחק "לבד בחושך"? היכן נמצא התנין במשחק "קלוגס"? כיצד מסיימים את השלב הרביעי ב"מריו"? כיצד מנצחים את המלך במשחק "ציקלונט"? כיצד מסיימים את השלב השני ב"ענקי המתכת"? יקיר, 08-9437934.
- ✔ נתקעתי במשחק POLICE QUEST SWAT במשימה ה-2 (בתקליטור השלישי), ובמשחק SPYCRAFT בכיכר האדומה (בסוף). בתמורה או סתם למי שרוצה, אתן פתרונות ל-POLICE QUEST 4 ול-GABRIEL KNIGHT 2. אסף, 03-9302351.

מעוניינים

- ✔ מעוניין להשיג או לקנות את המשחקים: פוליס קווסט 3 ורובין הוד: מסע הקשת הארוכה. דני, 03-8872661.
- ✔ מעוניין לקנות/להחליף את המשחקים הבאים: GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHER, PANDORA, CRUSADER: NO REMORS, IN THE 1ST DEGREE ו-FADE TO BLAKE. אסף, 03-9302351.

משחקי תפקידים

- ✔ לכל מי שיודע את החוקים הבסיסיים של "מרוצללים" נשמח לקבל קצת עזרה. אודי, 08-9361290, רוני, 08-9471693.
- ✔ שחקן AD&D מנוסה מחפש קבוצה רצינית בגילי 13-15, למשחקים בנצרת עילית. יונתן, 06-6556977.

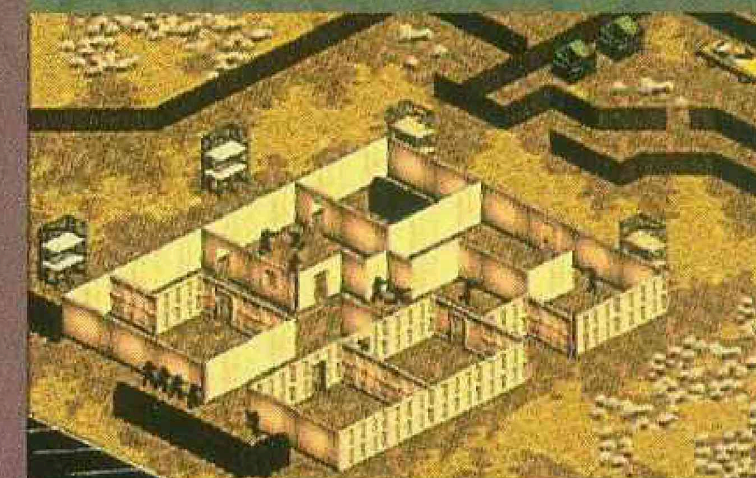
מאת: מיכאל לוגסי

Police Quest: SWAT 2
חקירה צולבת

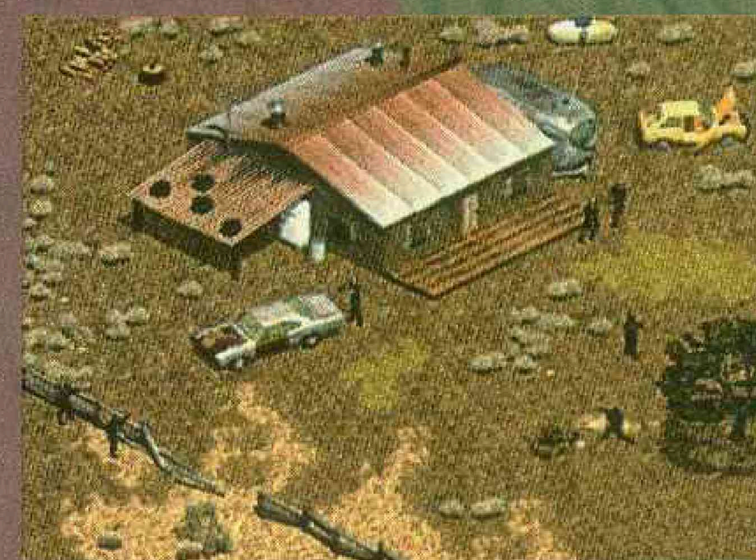
המפיץ: Sierra

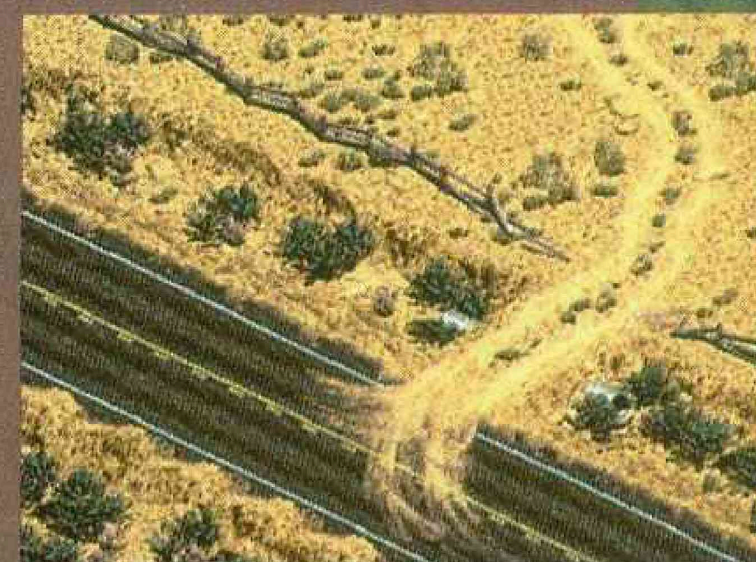
מי היה מאמין שמשחק המשטרה מהשנה שעברה יחזור למסכינו? שנחווה עוד טקסט אינסופי ללא ירי והגנה?

Sierra, שקיבלה ברוח טובה את הביקורות על הפרק שעבר, בילתה זמן רב בחדר העריכה והפיקה כותר פעולה מפתיע ושונה לגמרי.



הסמלונים ומנגנוני הניווט פינו דרכם לתיק עמוס בכלי נשק ותחמושת, אשר ילווה אותך לכל אורך המשחק. לאחר תדריך קצרצר וברור, תוקפץ למבט מגבוה על יחידתך (הכוללת עד עשרה לוחמים) ותתחיל במשימה עקובה מדם ועתירת אקשן מהיר, המזכירה ומתחרה בכותרים כמו סינדיקט ו-Crusader.





Extreme Assualt
מציאות מדומה

המפיץ: GameTek

בניגוד למדמי הטיסה האחרים, המציעים ריאליזם מדהים ותא טייס מועתק מהמציאות, כותר זה נוגע בנקודה רגישה וחשובה עוד יותר - משחקיות והנאה.



כאן, תעקוב אחר הוראות המפקד, תבחר לך איש כנף לעזרה ותצא להתקפה. במהלך הטיסה תעבור במהירות מעל נוף מצולם ומרהיב, תנסה לאסוף תחמושת מהשטח ותשתדל להשתמש בה כנגד כל יצור או מכונה הנעה בקרבתך.

עוד חודשיים בחנויות.



Hexen 2
חוזר ובגדול!

המפיץ: Raven

חברת Raven, יחד עם ID Software הקימה קו פתוח באתר הבית, שאיפשר לשחקנים מכל העולם להביע את דעתם על הפרק הקודם בסדרה ומשחקי ה-DOOM בכלל.



העורכים והמפיקים התייחסו ברצינות להצעות והרעיונות ושילבו אותם בפרק חדש וגדוש שיפורים, המביא לידי ביטוי מנוע גרפיקה תלת ממדי משובח.

בנוסף להרחבת מגוון הגיבורים המאפשרים לחסל ולקפץ, ניתנת לשחקן סדרה רחבה של כלי נשק אכזריים



ותחמושת לפיצוץ והריסה של כל מבנה ומכונה. וכך, כשהוא משלב בתוכו כמה יסודות מכותרי אסטרטגיה ומשחקי תפקידים, HEXEN 2 עומד להיות הקנייה הבאה.

◎

Close Combat 2
צמוד, צמוד

המפיץ: Microsoft

Close Combat שונה מכל משחקי המלחמה והאסטרטגיה המוצעים כיום בכמה מישורים. ראשית, הוא היחיד שמכיל מנשק Real Time, בו החיילים והצבאות מתעדכנים ופועלים בהתאם לאווירה ב"זמן אמת". שנית, הגרפיקה ומנוע התזוזה בו מפורטים להפליא, כך שההודעה על פרק נוסף בסדרה פשוט התבקשה.

במקרה זה, מעבר לתוספת משימות וקליפים היסטוריים, קיימת אפשרות לווסת דרגת קושי וזווית ראייה, לנוחות ולהנאה מרבית.

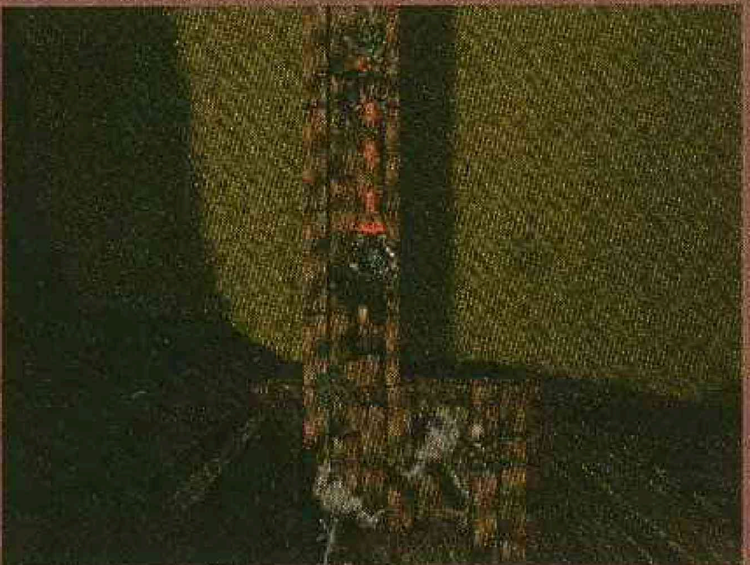
בקרוב בחנויות...

◎

MegaSlayer 2
נשק חם

המפיץ: Raven

מסתבר ש-Hexen איננו הפרויקט היחידי של חברת Raven.



בשקט בשקט, הרחק מההמולה סביב חברו, מתבסס כותר, שכבר אחרי משחק קצר בגרסת ההדגמה שלו אפשר להבין שמדובר בהרפתקה מרשימה המשתרעת על יותר מ-30 שלבים ומפות בסביבה תלת ממדית של מבנים, מחסנים ומפעלים, אותם יצטרך השחקן לכבוש.

Campaign Overview
A Bridge Too Far
Arnhem Sector — Sector Req. Pts: 20
Arnhem Bridge
Oosterbeek
Nijmegen Sector — Sector Req. Pts: 20
Nijmegen Bridge
Grosbek Ridge
Grave Bridge
Eindoven Sector — Sector Req. Pts: 20
Veghel Bridge
Zon Bridge
Belgium Sector — Sector Req. Pts: 20
Break Out
Date: Sept 7, 1400 Hours Victor: Draw Score: -5
HOLLAND

לאחר שתרכיב את הדמות בה תשחק, על ידי ויסות תכונותיה, תעמיס עליה את מיטב הרימונים, הטילים והמשגרים ותצא לאקשן רציני וחסר מעצורים.



◎

Shadows Over Riva
סוף סוף

המפיץ: Sir-Tech

בבדיקה האחרונה של אזור החדשות באתר הבית של SirTech מצאתי משהו שאני, ורבים אחרים, חיכינו לו זמן רב - גרסת ביתא של פרק חדש בסדרת משחקי התפקידים הטובה ביותר - Arkania. סדרה, שאולי איננה עתירת גרפיקה ומולטימדיה ככותרים האחרים בשוק, אך עמוסה במשחקיות ומבטיחה שעות על גבי שעות של הנאה.



במקרה זה, משימות חדשות ועלילה משגעת ממתינה לכל שחקן, שיבוא ויסיימה, בעזרת חבורות הלוחמים, הקוסמים והכוהנים שיקים.



X-Car
הניסוי התחיל

המפיץ: Bethseda

כותרת המשחק נשמעת נדושה, כמעט כמו כל כותר אחר - מירוץ מכוניות המכה את השוק. אך מבט קרוב אל לכידות המסך, או משחק קצר בגרסת ההדגמה, ישכנעו אתכם שלפניכם מוצר מיוחד.

חברת מכוניות כושלת החליטה להשקיע את כל ממונה וכוחה בבניית מכונית מירוץ חדשנית, המשלבת מספר רכיבים מוזרים ונדירים, החל בדלק מנוע בתוספת אמוניה חנקתית ועד לצמיגים מכוסי יהלומים. מטרתו של השחקן היא לעמוד בקצב של יריביו ולחצות ראשון את קו הסיום כדי להרוויח תהילה וכבוד.





Prey
נמאס?

המפיץ: 3D Realms

חברת 3D Realms, ששיגעה אותנו עם Duke Nuk'em 3D, נמצאת בתחרות קשה עם Prey.

הגיבור הפעם הוא טאלון, לוחם אינדיאני זועם, העסוק במרדף אחר חייזרים במטרה להציל ידידה ותיקה (עלילה מעולם לא הייתה הצד החזק של 3D Realms, אך לשמחתנו, ההומור של הדמויות נשמר).



כצפוי, נערך גם הפעם מקצה שיפורים ותוספות למערך ההתקפה וההגנה, החל מרימונים פשוטים ועד למשגרי טילים אכזריים. פרט לכך, אלמנט נוסף שנלקח



ממשחקי הפלטפורמה הוא המאבק הסופי (בכל מספר שלבים או בסיום אזור כלשהו) ב'בוס הגדול', מעין יצור אויב עם כוחות וקסמים חזקים, אותו יש להביס כדי להמשיך הלאה.

Of Light And Darkness
הממלכה הקסומה

המפיץ: Interplay

מי ששיחק ואהב את EDEN, ההוצאה הקודמת של Interplay, ודאי ייסחף גם עם ההרפתקה הזו, בה משחקת עלמה חמודה בשם שרין, שטיילה לה בשקט על שפת הים ונחטפה לממד אחר על ידי יצור מבחיל.

גיבור המשחק הוא מייק, בן זוגה של שרין, היוצא להציל אותה לאחר שקיבל מכתב מידי החוטפים, בו הם מבקשים כופר תמורת חברתו.



כיוון שהכותר מותאם במיוחד לילדים, הושקעה עבודה רבה בתכנון מנשק משתמש פשוט. Interplay הרכיבה מנגנון הצבע ולחץ פשוט ונוח, איתו תפקד על מייק ועל היצורים אותם יכיר בדרכו.

ראוי לציין, שממש כמו המנשק, גם הגרפיקה והסאונד חדים ומרכיבים מוצר מומלץ ומיוחד במינו.

שווה לחסוף!

מכירה לוהטת 2

TNN Outdoors Bass Tournament '96 — מחיר צרכן 189 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Millennia Altered Destinies — מחיר צרכן 159 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Magic Carpet 2 — מחיר צרכן 229 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Abuse — מחיר צרכן 229 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

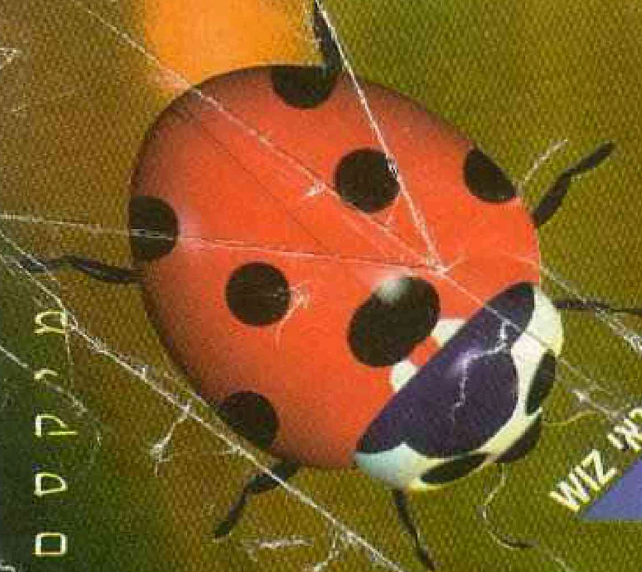
Revolution X — מחיר צרכן 219 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Firestorm Thunderhawk 2 — מחיר צרכן 199 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

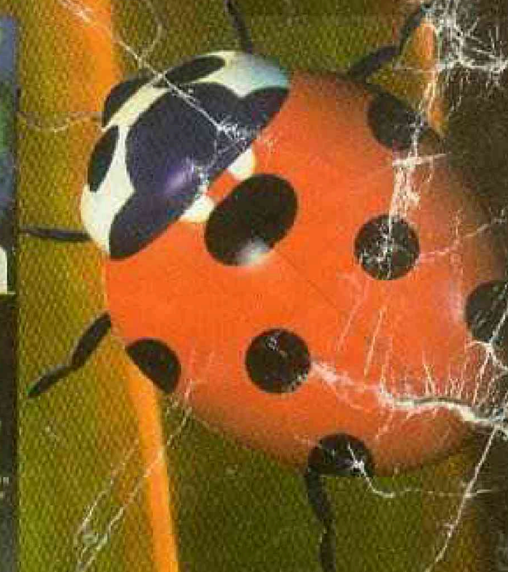
פוטו ספארי — מחיר צרכן 149 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Kid Riffs — מחיר צרכן 199 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

Psychic Detective — מחיר צרכן 229 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח



Alone in the Dark 3 — מחיר צרכן 149 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח



The Adventures of Hyperman — מחיר צרכן 199 ש"ח — לקוראי WIZ 69 ש"ח

להזמנות התקשרו ל-wiz: 177-022-0840

בכרטיסי אשראי - 3 תשלומים ללא ריבית משלוח חינם!

מיקסם

קונים

HP 690/694C - המדפסת הצילומית המהפכנית



עם תכונות הדפסה מדהימות:

- הדפסה באיכות צילום ישירות מהמחשב.
- הדפסה מהירה במיוחד בש"ל ובצבע - 5PPM (ש"ל).
- הדפסה על מגוון סוגי נייר, שקפים, מדבקות, מעטפות וכרזות.
- טכנולוגיית PhotoREt ו- ColorSmart הייחודיות ל- HP לקבלת איכויות צבע ללא תקדים.
- אמינות בלתי מעורערת במסורת HP.

המחיר ל- 690C
1449 ש"ח
(כולל מע"מ)

תוספת 167 ש"ח בלבד ל- 694C

מקבלים

תוכנת קורל דרו 4.0



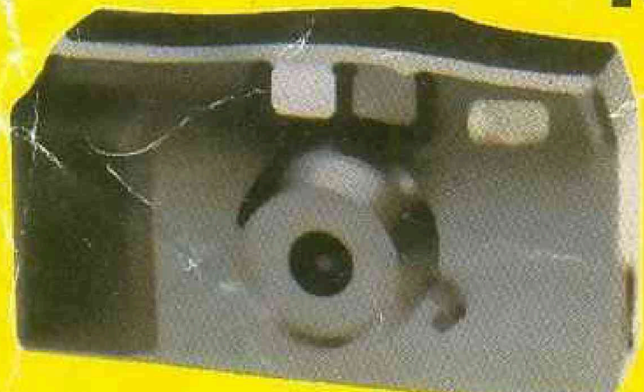
התוכנה הגרפית המתקדמת בעולם מעניקה עולם שלם של עיצוב וגרפיקה:

- מאגר אדיר של תמונות, איורים וגופנים.
- יכולת עיצוב ועיבוד מודעות, פוסטרים, פרוספקטים וכד'.
- קלה לשימוש וידידותית.
- התוכנה הגרפית הנמכרת ביותר בעולם.

שווי המתנה - 320 ש"ח

מגרילים

100 מצלמות דיגיטליות Kodak



התמונה לצורך המחשה בלבד.

בין הרוכשים מדפסת HP 690C או HP 694C תוגרלנה 100 מצלמות דיגיטליות מדגם KODAK DC-20, המצלמה המאפשרת לצלם ולהעביר ישירות למחשב תמונות צבעוניות באיכות גבוהה לעריכה ולהדפסה באיכות צילומית באמצעות HP 690/694C.

שווי מצלמה - 1560 ש"ח

המבצע מוגבל לרוכשים עד 15/7/97.

● ההגרלה תיערך ב- 31.7.97 בנוכחות מנכ"ל HP ורו"ח החברה ● ההשתתפות בהגרלה אסורה לעובדי EIM ועובדי פרסום 'טנא אלי'.

מעדיפים



לקנות מדפסות HP עם הגב של EIM, המפיץ הראשי של מדפסות HP בישראל. כי זה אומר תמיכה, שירות - והרבה יותר הטבות.

הקפידו לדרוש מדפסות HP עם החותמת האדומה:

להשיג בכל חנויות המחשבים המובחרות וברשתות הגדולות



מפיץ ראשי



אי.איי.אם אינטרנשיונל אלקטרוניקס בע"מ
מרכז מידע:
/7-022-6299